MAGIA i MIECZ

MAGAZYN GIER FANTASTYCZNYCH

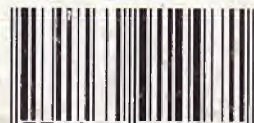
6,50 zł

3'98

INDEKS: 322954

KULT
MERP
WILKOŁAK
WARHAMMER
ZEW CTHULHU
KRYSZTAŁY CZASU

Windling® by Tony Szczudlo



EARTHDAWN

3...




FASA
CORPORATION
imp
S. C.

Magia i Miecz

Magazyn gier fantastycznych
2 (51) / 98

Wydawca: Wydawnictwo MAG
Jacek Rodek (prezes)
jrodek@mag.com.pl
Darosław J. Toruń (red. nacz.wydawnictwa)
dtorun@mag.com.pl
Redaguje zespół:
Andrzej Miszkurka (redaktor naczelny)
kurz@mag.com.pl
Grzegorz Barski (*Warhammer*)
Maciek Kocuj (*Kraina Goblinów*)
maciek@mag.com.pl
Tomek Kreczmar (dział gier fabularnych)
krzaku@mag.com.pl
Miłosz (dział łączności & *Zew Cthulhu*)
grabarz@rpg.org.pl
Jarosław Musiał (dział graficzny)
jarek@mag.com.pl
Rafał Nowocień (sekretarz redakcji)
yossa@mag.com.pl
Tomek Fruń (dział techniczny)
laisar@rpg.org.pl
Opracowanie graficzne i projekt typograficzny:
Hubert Czajkowski
Stale współpracują:
Hubert Czajkowski, Tomasz Kołodziejczak, Dominika Materska, Marcin Mortka, Robert Siniakiewicz, Michał Studniarek, Tadeusz Oszubski, Przemysław Truściński, Łukasz Wiśniewski
Skład i łamanie własne
Korekta: Elżbieta Szelest
Druk:
Elanders Polska
Adres redakcji:
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
tel./fax (0-22) 642-45-45, 642-82-85
E-MAIL: mag@butler.medianet.com.pl

Ilustracja na okładce:
„Scorchers"
by Tony Szczudlo
Copyright © FASA Corp.

A mówią, że kobieta nie może mieć dużego ptaszka...



Jakoś tak jubileuszowo zrobiło się nam ostatnio. W lutym pojawił się 50 numer Magii i Miecza. W tym miesiącu obchodzimy pięciolecie. Aż miło pomyśleć, że jesteśmy już z wami tak długo, że z cieniutkiego, niskonakładowego pisma staliśmy się dużym magazynem, który ukazuje się w miarę regularnie i, który czyta naprawdę mnóstwo ludzi w naszym kraju.

Patrząc z perspektywy czasu na to co działo się przez te wszystkie lata z Magią i Mieczem, z nami i z Wami, dochodzę do wniosku, że nie zmarnowaliśmy tego czasu. Udało nam się w końcu to, co nasi szefowie założyli sobie na początku – rozpropagować gry fabularne w Polsce. Dzisiaj trudno uwierzyć, że przed pojawieniem się Magii i Miecza w role playing grała garstka fanatyków, ściągających z zagranicy bardzo drogie podręczniki, wymieniających się wątpliwej jakości kserówkami, ukrywających się po domach i nielicznych klubach. Po kilku zaledwie latach sytuacja zmieniła się diametralnie. Jest nas całkiem sporo, klubów też nie brakuje, w Polsce ukazało się kilka czadowych gier fabularnych. Muszę zresztą przyznać, że przeszliśmy bardzo szybką edukację w tej dziedzinie. W końcu, zaledwie po pięciu latach, możemy grać w systemy narracyjne, gry karciane, systemy bitewne. Z różnorodnością też nie jest najgorzej – na rynku egzystuje pięć karcianek, dziewięć albo dziesięć gier fabularnych (jeszcze w tym roku pojawią się następne) i kilka gier bitewnych. Żyć nie umierać.

Tyle o przeszłości, chciałbym teraz podzielić się z Wami tym, co czeka nas w najbliższym czasie. Już niedługo pojawi się nowy system bitewny Chronopia, później Kroniki Mutantów, a już w czerwcu Earthdawn – według mnie najlepsza obok Ars Magicy fabularna gra fantasy. Gra, która daje mnóstwo możliwości zarówno graczom, jak i Mistrzowi Gry. Już za miesiąc zresztą będziecie mogli się zapoznać z jej pierwszą odsłoną w naszym piśmie. Co dalej? Dwa rozszerzenia do Doomtroopera i jedno do Dark Edenu i sporo, naprawdę sporo dodatków, do naszych gier fabularnych. I oczywiście następne numery Magii i Miecza, kolejne ciekawe artykuły i tematy. W kwietniu prima aprilis, w maju numer morski, w czerwcu numer w dużej mierze poświęcony Earthdawnowi. W lipcu ... Dość. Nie mogę Wam przecież zdradzić wszystkich tajemnic. Pora więc przejść do następnej sprawy. Mam zaszczyt ogłosić wielki konkurs na najlepszy artykuł, przygodę i grafikę. Więcej szczegółów za miesiąc. Teraz tylko informacje podstawowe. Termin nadsyłania tekstów upływa 31 maja. Zwycięscy oprócz, oczywiście, normalnych stawek autorskich otrzymają nagrody pieniężne, a ich teksty i prace zostaną zamieszczone w naszym piśmie. Rozwiązanie konkursu nastąpi we wrześniowym numerze Magii i Miecza. Temat prac jest dowolny, przygody, artykuły i grafiki mogą być przeznaczone do każdej gry, która zaistniała na rynku lub też dotyczyć spraw ogólnych. Tak więc pióra do ręki i do dzieła. Zapewniam Was, że będzie warto. Być może niektórzy z Was będą kreowali Magię i Miecz przełomu wieków.

I to by było na tyle. Jak zwykle życzę Wam przyjemnej lektury naszego pisma, ciekawych sesji i wielkiej satysfakcji z gry. Do zobaczenia za miesiąc.

Andrzej Miszkurka

MENU

Recenzje	PANORAMA	4
Listy	PANORAMA	9
Okiem Zewnętrznym	PANORAMA	12
Z tajemnych akt	PANORAMA	14
Pomysły	ALMANACH	16
Puszka Pandory	ALMANACH	17
Ludzka menażeria	ALMANACH	18
Kroniki Raedwadeburskie IV	ALMANACH	22
Smutny żywot łotra	ALMANACH	25
Zioła i ekstrakty magiczne II	KRYSZTAŁY CZASU	29
Maria i Bestia	PRZYGODA	33
Jego ostatnia nadzieja	PRZYGODA	38
Wilczy kieł	PRZYGODA	43
O tym...	WILKOŁAK	50
Zgromadzenie...	WILKOŁAK	52
Skrót do R'lyech	ZEW CTHULHU	54
Ankieta jubileuszowa	ANKIETA	57
Elfy i łuki	WARHAMMER	59
Bazar	WARHAMMER	60
Niech płynie muzyka	WARHAMMER	63
Kraina Goblinów	KRAINA GOBLINÓW	68
Thrud	KOMIKS	70
Rumuńscy Paladyni Górscy	PANORAMA	73
Fantastyczna muzyka	PANORAMA	79

NIESPODZIANKA, KTÓRA PODBIJE ŚWIAT

Mojej wyprawie na „Anastazję“ towarzyszyły ponure przepowiednie znajomych. Jeden z nich stwierdził niechętnie: „to pewnie kolejna hollywoodzka kiszka. Zaginiona księżniczka kontra zły Rasputin“. Nie zdołali mnie jednak zniechęcić. Po obejrzeniu filmu stwierdzić mogę z całą pewnością, że cytowany kolega miał tylko częściowo rację. Pojawia się w nim i zaginiona księżniczka i zły mnich. Kiszką jednak nie jest z pewnością.

Lubię film animowany i ubolewam nad tym, że tak rzadko wytwórnię Disneya opuszcza coś, co nadaje się do oglądania. „Anastazję“ wyprodukowała jednak wytwórnia Fox Family, która dołożyła wszelkich starań, by ich debiut zdystansował nowe produkcje Disneya. Film wyreżyserowali Don Bluth i Gary Goldman – niegdysiejsi pracownicy Disneya, twórcy znakomitego filmu „Wszystkie psy idą do nieba“ i wielu innych. W realizacji udział wzięło 326 animatorów z 15 krajów. Głosu animowanym bohaterom użyczyli między innymi Meg Ryan i Christopher Lloyd. Produkcja trwała od 1994 roku. Słowem, twórcy przyłożyli się do swego dzieła. Powstał jeden z najlepszych filmów animowanych, jakie miałem przyjemność oglądać.

Akcja filmu zawiązuje się w 1916 w Petersburgu. Wydawany przez cara Mikołaja II bal przerywa pojawienie się wygnanego niegdyś Rasputina. Fałszywy mnich zaprzedał duszę diabłu, by móc zemścić się na rodzinie panującej. Przeklina Romanowów.



Wkrótce wybucha rewolucja. Cesarska córka, Anastazja, i jej babka, cesarzowa Matka, zostają wyprowadzone z pogromu przez kuchcika. Niestety, wkrótce potem zostają rozdzielone. Caryca odjeżdża pociągiem. Anastazja zostaje na peronie.

Mija dziesięć lat. Mieszkająca w Paryżu Cesarzowa wyznacza nagrodę za odnalezienie wnuczki. Petersburski kombinator i oszust, Dymitr, postanawia przedstawić jej fałszywą księżniczkę. Przypadek styka go z niezwykle podobną do Anastazji sierotą, która nie pamięta swojego dzieciństwa. Jednocześnie przebywający w czyśćcu Rasputin nie może zaznać spokoju – ostatnia Romanowna wciąż żyje. Fałszywy mnich planuje zemstę zza grobu.

Nie chcę opowiedzieć tu całego filmu. Dość stwierdzić, że – choć zakończenie jest od razu jasne – obfituje on w niespodziewane zwroty i perypetie, odchodząc od beznadziejnie przewidywalnych fabuł właściwych filmom animowanym. To jeden z powodów dla których „Anastazja“ może się podobać.

Jest ich jednak więcej – jednym z największych atutów filmu są interesujący bohaterowie. Ania to dziewczyna z charakterem (czy może charakterkiem), umiejąca radzić sobie w życiu i wiedząca czego chce. Jakże różna jest od cukierkowych, bezradnych, disneyowskich idiotek, które przeciwności pokonują dobrym sercem! Dymitr jest oszustem i łotrzykiem, a jego towarzysz, Wołodia, który „w swoim czasie był bardzo blisko dworu“ jest autorem planu przedstawienia carycy fałszywej Anastazji.

Oponentem tej trójki jest Rasputin – postać cokolwiek dziwaczna. Na dworze carskim jest groźny i majestatyczny. Przebywając w czyśćcu zmienia się w żałosną, groteskową kreaturę, gubiącą części ciała. Powrót z zaświatów znów przywraca mu nimb grozy. Jest jedyną stricte „animowaną“ postacią – jednowymiarową, złą i niesympatyczną, ale budzącą uśmiech pobłażania i dającą się lubić.

Moja faworyta (poza Anią, oczywiście) to Maria, Cesarzowa Matka. Dumna, majestatyczna, z wysoko zadartym podbródkiem, dziarska mimo wieku i straszliwie tragiczna... Prawdziwa. Po prostu prawdziwa.

Film rozgrywa się na dwóch planach – realnym i fantastycznym. O ile ten drugi jest zupełnie rodem z kreskówki, o tyle świat rzeczywisty przedstawiono z dużym pietyzmem. Jeśli ktoś chciałby obejrzeć „Anastazję“, by poszukiwać wpadek, od razu ostrzegam – film powstał wprawdzie w Ameryce, ale potknięć jest zaskakująco mało. Być może denerwujący jest Petersburg – a to ze względu na dziwaczny, wyrastający z jego środka sobór i nie zmienioną nazwę (o ile mi wiadomo w tym czasie nazywał się Piotrogrodem), lecz Paryż



oddany został niezwykle dokładnie. Tu nie zdarza się abstrakcyjne łączenie miejsc i dat, charakterystyczne np. dla disneyowskiego „Herkulesa".

Wysoko stawia też „Anastazję" oprawa plastyczna. Główna bohaterka to – po raz pierwszy od bardzo dawna – naprawdę piękna kobieta, a Dymitr to pierwszy przystojny mężczyzna w historii filmu animowanego – tak przynajmniej twierdzą panie, które towarzyszyły mi na seansie. Bohaterowie są zaskakująco realistycznie animowani – zaś sceny grupowe naprawdę robią wrażenie, choćby dlatego, że poruszają się wszystkie postacie.

Od filmów Disneya różni „Anastazję" kilka istotnych szczegółów. Po pierwsze – mimo usilnych starań Disney nie wyprodukował jeszcze filmu, którego scenariusz z równym powodzeniem mógłby zostać przedstawiony w wersji aktorskiej. Twórcy wystrzegli się też typowych dla konkurenta manieryzmów – przypomnijcie sobie, jak często bohaterki Disneya zmieniają stroje? Anię możemy oglądać w kilkunastu kreacjach i kilku fryzurach.

Nie ma tu też prawie gadających zwierząt – jedyne występuje na planie fantastycznym.

„Anastazja" ma jednak swoje wady – i nieuczciwie byłoby, gdybym – mimo gorącej sympatii – nie wspomniał o nich. Połączenie animacji ręcznej z komputerową powoduje czasem nieprzyjemne zgrzyty – do których można się przyzwyczaić, ale ciężko nie zauważać. Bohaterowie przechodzą pieszo całą Polskę (w zimie). Radziecka władza jest nadspodziewanie liberalna. Przeciwników musicali mogą zirytować częste piosenki. Więcej nie przychodzi mi do głowy.

Film oglądać możemy w wersji dubbingowanej – i po raz pierwszy chyba przyznam, że wychodzi mu to na zdrowie. Żaden z głosów nie kłóci się z postacią (pamiętacie głos Quasimoda z „Dzwonnika"?). Ania nie posługuje się słodkim, dziewczęcym głosikiem – dziwi to do tego stopnia, że w pierwszym momencie trudno się przyzwyczaić. Najlepsza jest jednak Cesarzowa Matka – warto pójść na ten film choćby po to, by usłyszeć jak mówi „młody człowieku". Niestety, nie doczekałem się na listę lektorów występujących w polskiej wersji językowej.

Co wynieść może z „Anastazji" roleplejowiec? Skorzystają przede wszystkim miłośnicy Cthulhu, którzy każdym porem ciała chłonąć mogą pejzaże i atmosferę lat dwudziestych („Kolej żelazna. Nigdy już do tego nie wsiądę"). Inspirujący jest też sam wątek zaginionej księżniczki Romanowny – zwłaszcza że po dziś dzień gazety brukowe piszą co jakiś czas o cudownym odnalezieniu samej Anastazji lub jej szczątków. Zwolennicy mitowej teorii dziejów mogą zastanowić się, kim właściwie był Rasputin i dlaczego wybuchła Rewolucja Październikowa.

Przypomnimy też sobie o starym motywie, jakim jest zemsta zza grobu. Może to czas na powrót starego trupa? Rasputin jest w posiadaniu interesującego przedmiotu magicznego, który warto chyba wykorzystać.

Oczywiście „Anastazja" jako film animowany jest adresowana do dzieci – może więc spełnić jeszcze jedną pożyteczną rolę – może warto zabrać gdzieś młodszego brata czy siostrę (lub wysłać go do kina, żeby nie przeszkadzał w sesji)? Przy tym osobiście uważam, że film jako stosunkowo mało przekłamany, atrakcyjny plastycznie i fabularnie zainteresuje każdego, kto nie jest uczulony na rysowaną odmianę Dziesiątej Muzy.

Podsumowując – „Anastazja" to jest naprawdę coś. Ciężko przekonać poważnych ludzi do pójścia na tzw. bajkę. Nie jest jednak bardzo droga. Podarujcie sobie kolejne piwo i zobaczcie „Anastazję". Warto.

Tomasz Z. Majkowski

TEORIA SPISKU

(Conspiracy Theory)

Produkcja: USA, 1997.
Reżyseria: Richard Donner.
Występują: Mel Gibson, Julia Roberts, Patrick Stewart.
Czas: 135 min.
Dystrybucja: Warner. Premiera 2 stycznia.

(do czytania tej recenzji należy włączyć sobie piosenkę Walentyna Twist *– przyp. Miłosz)*

„Teoria spisku", najnowszy film popularnego w polskim fandomie Mela Gibsona (popularnego nie tylko ze względu na nazwisko), ale także przez wzgląd na wspaniały film „Braveheart"), w polskich i światowych wynikach oglądalności wypadł bardzo mizernie. Przed premierą oczekiwany i komentowany, w kinach przepadł z kretesem, przegrywając nawet z obecnym wówczas na ekranach już od kilku miesięcy „Kilerem".

Moim zdaniem, w Polsce zaszkodził „Teorii" wyświetlany w tym samym czasie rewelacyjny „Obcy 4", nie tłumaczy to jednak klapy ogólnoświatowej.

Porażka to niezasłużona, bo „Teoria spisku" jest filmem bardzo dobrym. Zaskakującym świeżością w porównaniu do powielanych w nieskończoność hollywoodzkich schematów, widowiskowym, pełnym czarnego humoru, dobrze wyreżyserowanym i zagranym. Nic dziwnego, duet autorów „Teorii", Mel Gibson i reżyser Richard Donner, sporo już wspólnie zdziałał – nie tylko trzy części „Zabójczej broni", dziś już klasykę kina akcji, ale także wyśmienitego „Mavericka". Poza tym film wart jest uwagi z jeszcze jednego powodu: Gibson odchodzi tu od stereotypu twardziela z sympatycznym uśmiechem, jego bohater to zagubiony jąkała, całkowicie pozbawiony pewności siebie. Po kolei:

Jerry Fletcher (Mel Gibson) to nowojorski taksówkarz, fanatyczny wyznawca spiskowej teorii dziejów. Swych pasażerów bezustannie zanudza opowieściami o kolejnych niegodziwościach i spiskach knutych przez tajemniczych „onych" – fluoryzowanie wody, roboty drogowe, nowe banknoty studolarowe – wsjo spisek.

Fletcher własnym nakładem wydaje biuletyn „Conpiracy Theory" o zatrważajacym nakładzie 5 egzemplarzy, a więc troszkę więcej niż MiM (teraz dwukrotnie zwiększamy nakład, więc prawie sięgniemy tej magicznej granicy – przyp. Miłosz), w którym ujawnia wszystkie te niecne sprawki. Poza tym dzieli się swymi fobiami z Alice Sutton (Julia Roberts), młodą prawniczką z Departamentu Sprawiedliwości, pragnącą wyjaśnić tajemnicę śmierci swego ojca, sędziego federalnego. Jerry kocha się



w niej skrycie i obserwuje ją, ona jednak odrzuca nieudacznika, nie podejrzewając nawet, że może on, i to znacznie, przyczynić się do wyjaśnienia zagadki. Wkrótce po rozpoczęciu filmu połączą ich – wpierw wspólne niebezpieczeństwo, później mroczne sekrety przeszłości, na końcu zaś, rzecz jasna, miłość. Nim jednak wszystko się szczęśliwie (to taka podpucha dla tych, co nie widzieli) skończy, Jerry i Alice będą musieli stawić czoło tajemniczemu dr. Jonasowi (w tej roli Patrick Stewart, wyśmienity aktor szekspirowski, nam lepiej znany jako... kapitan Jean-Luc Picard z USS Enterprise), który skomplikuje i tak nie proste życie Fletchera, wyjawiając mu jego przerażającą przeszłość.

Ale o tym sza! (na razie).

„Teoria spisku", jak już pisałem, to film dobry. Spora w tym zasługa scenarzysty i reżysera, ale większa chyba aktorów, a konkretnie Mela Gibsona. Bo o ile Patrick Stewart jest ledwie dobry, a Julia Roberts taka jak zwykle (czyli urocza i nic poza tym), Gibson w swoim nowym wcieleniu paranoika-jąkały jest naprawdę wspaniały.

Mnie osobiście sposobem bycia kojarzy się z Brucem Willisem ze starych, dobrych czasów serialu „Na wariackich papierach" („Blue moon"). Czyli pozytywnie.

Paradoksalnie, gdy, pod koniec filmu wynika jednak pewna słabość scenariusza, a raczej jego naciągnięcie, pojawiają się rzeczy naprawdę godne pamięci pomysłowego Mistrza Gry. Niestety, by wam to przybliżyć, muszę zdradzić kilka tajemnic, więc kto planuje obejrzeć „Teorię", a nie chce pozbawić się siurpryzy, niech dalej nie czyta!

Otóż Jerry to jeden z mężczyzn przez całe życie przygotowywanych do roli idealnych morderców, działających w ramach supertajnego eksperymentu właśnie dla „onych" – jakiejś pozarządowej, ponadrządowej organizacji, odpowiedzialnej między innymi za zamachy na JFK i Reagana. Gdy program przygotowania i „hodowania" zabójców został przerwany, wszystkich jego uczestników, w tym Fletchera, „przeprogramowano" na normalne funkcjonowanie w społeczeństwie. Niestety, ktoś, już niezależnie od „onych", począł interesować się tym projektem, do akcji wkracza więc dr Jonas, koordynator akcji, pewny tego, że Fletcher jest w stanie wskazać mącicieli. Na końcu oczywiście okazuje się, że wszystkiemu złu winny jest sam Jonas... ale to już nie ważne.



No i powiedzcież sami, czy nie brzmi to jak gotowy scenariusz do, dajmy na to, Cyberpunka? Tylko zamiast jednego byłego zabójcy mamy ich czterech czy pięciu? A może jednego i jego zwyczajnych przyjaciół? A może wręcz odwrócić role i dać drużynie role siepaczy Jonasa? Albo kogoś z zewnątrz – agentów federalnych, kontrwywiadu? Do wyboru, do koloru, tylko radzę Ci, Mistrzu, obejrzyj wcześniej „Teorię..." – znajdziesz tu mnóstwo pomysłów do wykorzystania w grze, i to nie tylko w wyżej zasygnalizowanej przygodzie (jak choćby genialny motyw z „Buszującym w zbożu"). Tak, dla rpgowców ten film to kopalnia pomysłów!

Przy „Teorii spisku" dobra zabawa gwarantowana, o ile jesteście w stanie wybaczyć scenarzyście kilka zdrowych przegięć. Tak więc – polecam wszystkim. No, może z wyjątkiem osób, które nie mogą zasnąć po wieczornej partyjce „Illuminati"...

Jakub T. Janicki

The 1920s Investigator's Companion

A Core Game Book for Players

Dodatek do Zewu Cthulhu
Wydawca: Chaosium 1997
Autorzy: Keith Herber, John Crowe i inni

Gdyby tak poważnie zastanowić się nad tym, ile z wydanych przez różne RPGowe firmy dodatków do systemów jest naprawdę potrzebnych do gry, można by dojść do absurdalnych wręcz wniosków. Bo dodatków wychodzą dziesiątki, a do niektórych systemów wręcz setki (vide AD&D)! Dowiadujemy się, że wychodzi nowy dodatek. Zbieramy pieniążki. W końcu, napaleni lecimy do sklepu/księgarni i wczapierzamy się pazurami w nowy nabytek. Zjazd do domu. A tu okazuje się, że jest to „handbook" dla profesji „Szewca Szyjącego Buty Na Numer 42,5". I nic w nim więcej. Sto kilkanaście stron ględzenia o tym, co i tak wszyscy wiedzą, albo można się domyśleć. Przykład wyraźnie dotyczył „adeków", ale i inne firmy dają się złapać na takiej polityce. Nasze ukochane **Chaosium** też mogłoby się pochwalić kilkoma (ot na przykład dodatek Arkham Sanitarium – zestaw recept, aktów poczytalności i innych świstków bez sensu, które można spreparować samemu w pięć minut i niech mi ktoś powie, że w Arkham są inne).

Od czasu, jednak, do czasu pojawiają się wydawnictwa wspaniałe. Pomocne. Ciekawe. I gdybym miał wymienić pierwszą trójkę do *Zewu Cthulhu* napisałbym: Podstawka, Orient Ekspres, Investigator's Companion.

Investigator's Companion jest wznowieniem starego, dobrego Investigators'

Companion. Różnica w położeniu apostrofów wskazuje na to, że kiedyś była to pomoc dla Poszukiwaczy, a teraz jest dla Poszukiwacza... Jaki w tym cel? Nie wiem. (Pewnie reklamowy – poczytajcie książki o psychologii, to pojmiecie)

Najogólniej rzecz biorąc jest to dodatek do ZC opisujący lata dwudzieste w Stanach Zjednoczonych. Nie opisuje ich jednak tak, jak zrobiłyby to podręczniki historyczne czy encyklopedia... Jest to mianowicie zestaw informacji, które naprawdę ciężko byłoby znaleźć potencjalnemu Strażnikowi.

Pierwsza część ogólnie opisuje epokę. Autorzy przedstawili dyskretny rys historyczny, zjawisko przestępczości zorganizowanej, trendy społeczne (np. Ku-Klux-Klan), modę, najczęściej uprawiane sporty, filmy, najpopularniejsze rozrywki kulturalne. Poza tym opisano (nie tylko amerykańskie) gazety i czasopisma, instytucje naukowe i wybitnych ludzi nauki, którzy mogliby posłużyć badaczom za pomoc podczas sesji (np. historycy, lingwiści, politycy). Spory rozdział poświęcono środkom transportu – cenom, opisano czas niezbędny do pokonania niektórych tras (np. między większymi miastami w Stanach, Europie). Samochody, samoloty, łodzie, statki... Autorzy nie zapomnieli o niczym. Ostatnie rozdziały pierwszej części traktują o ekwipunku: broń, turystyka, technika... Istna skarbonka.

Część druga zawiera głównie opis najpopularniejszych zawodów w latach dwudziestych (tych jest około 140). Rozpisano je dokładnie wraz z zarobkami, a do co istotniejszych profesji dodano historyczne przykłady ludzi wybitnych w swej specjalności. Jednym słowem: gotowi BNi.

Całość – niegdyś w dwu osobnych książeczkach – teraz wydano w formie jednej. To zdecydowanie lepsze rozwiązanie. Gdybym miał oceniać w skali „szkolnej", dałbym piątkę. Wszystko rzetelnie przygotowane. To czego należało się spodziewać i nic nad program.

Recenzuję ten dodatek nie bez kozery. „Kozerą" jest tu fakt, że oczywiście Wydawnictwo MAG zamierza wydać polską edycję tej perełki. Prawdopodobnie w tym roku. Przygotujcie się więc.

Miłosz



WARHAMMER'98

Oto kilka informacji dla miłośników **Warhammera**. Jego teraźniejszy wydawca Hogshead nadesłał nam ostatnio kilka słów o swoich planach. Oto i kilka najważniejszych danych.

W druku znajduje się „Middenheim: City of Chaos", reprint wydanego u nas w zeszłym roku „Miasta Białego Wilka" z niewielkimi poprawkami i nową okładką. Podręcznik ukaże się na przełomie marca i kwietnia.

„Szara eminencja" również znajduje się w druku. W większości jest to znany polskim czytelnikom materiał, połączony z niewielkim (14. stronicowym) dodatkiem - krótką przygodą o tytule „Carrion Up the Reik" (autorstwa Jamesa Wallisa), której akcję można umiejscowić pomiędzy „Śmiercią na rzece Reik" a właśnie „Szarą eminencją". Pozycja ta znajdzie się na półkach księgarskich również na przełomie marca i kwietnia.

„Marienburg: Sold Down the River" powinien się ukazać w okolicach wakacji. W podręczniku liczącym najprawdopodobniej 160 stron znajdzie się kilka nowych umiejętności, zawierać będzie również „oszałamiającą mapę miasta". Autorem pozycji jest Anthony Ragan.

Na koniec roku zapowiadana jest przygoda „Doomstones: Heart of Chaos", napisana przez Robina D. Lawsa. Ten scenariusz to nowe zakończenie kampanii „Kamienie zagłady", która w tym roku zacznie ukazywać się w Polsce.

Rękopis podręcznika „Skaven" jest niemal gotowy. Co się w nim znajdzie, jeszcze do końca nie wiadomo, gdyż materiału wydaje się być za dużo.

Od dawna zapowiadane „Realms of Sorcery" wciąż jest w obróbce. Wszyscy mają nadzieję, że ukaże się w pierwszej połowie tego roku.

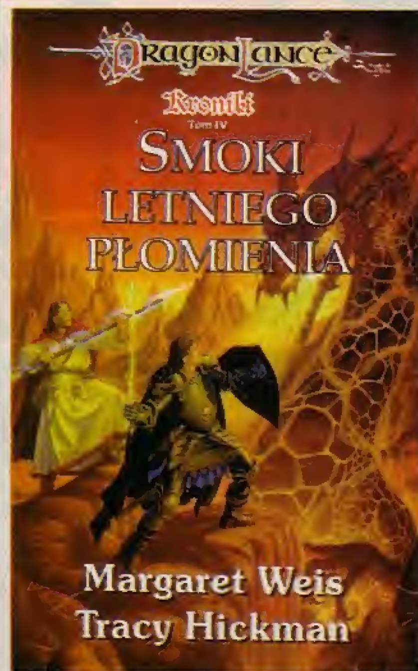
„Apocrypha 2" ma być dodatkiem do opublikowanego wcześniej i niezwykle popularnego podręcznika „Apocrypha". Pracuje nad nim sam Graeme Davis's, a ma zawierać także materiały napisane przez Kena Rolstona i Mike'a Bruntona. Na tenże podręcznik złożą się w połowie nowe materiały, zaś resztę stanowić będą reprinty. Powinien być gotowy już wkrótce.

„Elves" i „Dwarfs" dwa podręczniki opisujące znane nam rasy powinny ukazać się na przełomie tego i następnego roku. W planach mają mieć od 128 do 160 stron.

„Empire in Chaos" to nowa wersja „Imperium w płomieniach", lepiej przystosowana do ostatniej edycji gry bitewnej **Warhammer Fantasy Battle**. Poza tym stanowi reprint ukazującego się w Polsce zakończenia kampanii „Wewnętrzny wróg".

Będziemy starali się, by najciekawsze z tych podręczników szybko zagościły w naszym kraju w polskich wersjach językowych. Szczególnie ostrzymy sobie zęby na „Krainy magii". A Wy?

tomu$



Kroniki

PO RAZ CZWARTY

Odgrzewanie starych pomysłów zwykle nie przynosi efektów. Tak też jest w przypadku państwa Hicknam i Weis, którzy po raz ósmy pozwolili nam spotkać się z bohaterami swego słynnego cyklu Smoczej Lancy.

Wojna Lancy dobiegła końca, lecz Ciemności nie przeminęły. Nowe jednostki Królowej – mroczni rycerze – ruszają na Wieżę Najwyższego Klerysta. Wśród nich jest Steel Brightblade, syn słynnego Steela. Tymczasem Palin Majere próbuje dotrzeć do Otchłani, w której ma nadzieję spotkać swego wuja Raistlina. Jednocześnie do Palanthas przybywa Usha, dziecko Irdów, podające się za córkę Raistlina. A potem... potem nasi bohaterowie spotykają się z bogami, walczą i giną – innymi słowy: nic nowego. Co gorsza, niektóre wydarzenia opisane w „Smokach letniego płomienia" śmieszą i przerażają swą banalnością i bezsensownością.

Czwarty tom „Kronik" ma pozwolić nam przenieść się do trzeciej edycji świata Dragon Lance – jednego z najpopularniejszych tworów istniejącego jeszcze dwa lata temu TSRu. Niestety, książka odstępuje swą jakością od wcześniejszych dzieł duetu Weis-Hickman, co smuci. Tym bardziej że sam byłem fanem pierwszych siedmiu pozycji (no, może z wyjątkiem niektórych opowiadań „Drugiego pokolenia"). Tak czy inaczej, książkę z pewnością należy polecić miłośnikom świata Lancy, czy jednak spełni ich oczekiwania – strasznie trudno powiedzieć.

tomu$

NOWY SYSTEM

CHRONOPIA







Figurki! Figurki! Figurki!





Chronopia - nowy system bitewny dark fantasy twórców gry Warzone!
Tym razem możesz objąć dowodzenie jedną z pięciu armii: Elfów, Ludzi, Krasnoludów, Czarnokrwistych lub Oddanych.

Podręcznik podstawowy i figurki można będzie kupić zarówno w sklepach, jak i w sprzedaży wysyłkowej.
Więcej informacji znajdziesz w tym i w następnych numerach Magii i Miecza, bądź dzwoniąc pod numer podany w stopce pisma.

Cześć!

Nigdy nie lubiłem marców. Nienawidzę zmiennej pogody – raz śnieg, raz słońce, potem znów plucha. Fuj. Kiedy byłem małym chłopcem (hej!), zawsze przypominałem sobie przysłowia i one dodawały mi otuchy. I do dziś pomnę, że te z marca były do niczego, bo „w marcu jak w garncu". Myślałem: „Ech, byle do kwietnia", a tu: „kwiecień-plecień, bo..." I jak tu się nie załamać?!

Ale teraz czytam właśnie listy od Was, których to przychodzi cała masa. Znawcy powiadają, że nigdy nie przychodziło ich tyle, co teraz. Przestałem już je czytać w redakcji – biorę wszystko do domu i tu, w zaciszu, wieczorami wybieram najciekawsze, a na osobne kupki odkładam te, które nie są do mnie i odnoszę do redakcji. Jest tego naprawdę sporo.

No, ale dość tego. O czym to piszecie?... Ano piszecie o naszej nowej szacie, która zarówno podoba się, jak i się nie podoba. Zaś przede wszystkim głośno znów na temat Elit. Chyba pokochaliście ten temat. Byłbym zatem nieobiektywny, gdybym pominął listy na ten temat, gdyż stanowią one grubo ponad 80% całej korespondencji, jaka do nas trafia. Cóż, zatem nie blokuję już miejsca. Jazda!

Ja sam mam dwadzieścia lat, ale nie rozumiem tych wszystkich „doborowych" graczy. Piszę „doborowych", bo za takich się Oni uważają. Nie mam pojęcia czy to z racji swego wieku, czy też może zadufania w sobie („Przecież mam już 100 sesji za sobą!"). Dla mnie wygląda to na rasizm. Antagonizmy, jakie występują między starszymi (o całe 5-7 lat) a młodszymi graczami, są po prostu niezrozumiałe. Zamiast tworzyć wspaniałą grupę, gdzie każdy miałby równe prawa, gdzie każdy młody czy starszy mógłby znaleźć to, czego szuka, czyli wspaniałą zabawę, co robicie? Mowa, że ja jestem lepszym graczem dlatego, że rozwiązuję trudne zagadki, że zagłębiam się w coraz bardziej zawikłane intrygi, a Ty tylko szukasz prostego zadania, w podziemiach, jest nonsensem. To Wy rozbijacie tą „swoją" Elitę! W imię czego? Swoją „Jyhad" rzucacie tylko cień na naszą społeczność. Mówicie, że jesteście lepszymi graczami, więc podajcie swoją dłoń tym, którzy zeszli z tej, Waszym zdaniem, „dobrej drogi". Poinstruujcie ich delikatnie, a może się Wam uda. A wierzcie mi – nie ma nic lepszego jak uczeń wypełniający Waszą myśl. Przez te słowa stanę się pewnie renegatem, ale takie już życie wielkich ludzi (hahahahahaha), (...).

Iskroś „Renegat"

Coście się uparli, że 14-latki i młodzi nie umieją grać w RPG? Ja mam 14 lat!!! To jest dla mnie obraza! Gram w WFRP i znam grupkę moich rówieśników, z którymi gram. Nikt jeszcze nie wyszedł i trzasnął drzwiami, nikt nie przyniósł na sesję katalogu samochodowego! Jestem MG! I jestem dumny z zachowania mojej grupy!!! Wiele razy ginęli (oczywiście bohaterowie), lecz z tego powodu nie byli niezadowoleni. Po prostu mówili: „Żegnaj, bracie. Będzie mi Ciebie brakowało". I tworzyli następnego bohatera. Horacy, ty po prostu trafiłeś na nieodpowiednich ludzi. Nie wszyscy tacy są!

Sebastian „Zabójca Trolli" Hejankowski

Zgadzam się, że RPG staje się zbyt pospolite u 12-latków. Sam mam prawie 18 lat i niejedną sesję grałem i prowadziłem. Przyznaję, że sesje większości „karzełków" są tragiczne. A dlaczego tak się dzieje? Moim zdaniem 12-letni pokurcz ma zbyt małe doświadczenie i wyobraźnię, by prowadzić wspaniałe kampanie. Broń Boże, nie mówię, że trzeba być 20-latkiem, by tworzyć sesje, które przynoszą sławę takiemu MG. Nawet MG-małolat może stworzyć coś dobrego, ale u większości „małych" MG sesje są jednym wielkim niewypałem. U wielu 12-latków wyobraźnia leży i kwiczy. Miałem okazję (i bardzo tego żałuję) widzieć sesję młodych graczy (dokładnie 11-letnich) i jest to – szczerze mówiąc – przykre przeżycie. Sesja przypominała DOOM'a i QUAKE'a, a dźwięki wydobywające się z gardeł grających przyprawiały mnie i moich kumpli o bóle głowy i ataki serca. Do dzisiaj te dźwięki śnią mi się po nocach. Nie uważam się również, jak to Miłosz napisał, za gościa z domu starców. Lepiej gra mi się w gronie doświadczonych (tak jak ja) niż „dzieciaków". Jestem za tym, by młode pokolenie odkryło czym jest RPG, ale nie w taki sposób, w jaki tego aktualnie dokonują. Wszystko co robią „krasnale" idzie na nasze konto (konto Elity). Granie na lekcjach, wrzaski... To wszystko niszczy opinię nam – elitarnym. Taka jest niestety prawda. Jestem doświadczonym miłośnikiem RPG (gram od 15. roku życia) i wolę sesje gwarantujące myślenie, a nie rzeźnię. Sądzę, że młodziki powinny poznać RPG. Jest to wspaniałe przeżycie. Ale powinno to być na poziomie, a nie błoto. Największą uwagę przywiązuję do postaci 12-latków. Widziałem niejedną. Po prostu... Szok! Niektóre przedmioty miały taką moc, że Bogowie danego świata kryli się w mysich norkach, żeby nie oberwać czymś takim po grzbiecie. Mam więc mieszane uczucia, gdy widzę co młodziki wyczyniają. Ale zdecydowanie o migreny przyprawiają mnie teksty typu... „poszukuję graczy (i graczki) do sesji WFRP. Wiek 11-14 lat..." Brrrr!!!

Na koniec chciałem pozdrowić całą Elitę świata RPG. Chce się rzec: „My, elitarni, musimy się trzymać razem!".

Przemysław Szostak

Trzy grosze. Po pierwsze wciąż powtarzasz, że młodzi gracze powinni poznać RPG w inny sposób... Khe, khe... No, a jaki to jest ten sposób?

Do wszystkich: pamiętajcie, że jeśli zaczynaliście grać od 11-13 roku życia, to nie wolno się z tym ujawniać! Zaraz Was zgaszą. Albo zamkną do getta! Wiadomo, że wtedy to wstyd przynosiliście, a nie graliście. I tyla.

Jazda dalej.

Od niedawna jest małe zamieszanie wokół osoby w wieku lat 14 o imieniu Kubuś, czyli dyskryminacja młodych graczy. Widać wszystkie „trzynastoletnie gówniarze" według pana Beviza są głupimi smarkaczami, które nie powinny się zajmować RPG.

Jest też plucie na czternastoletnich graczy. Choć zgadzam się, że granie na lekcjach to rzecz niegodna, jednak nie wszyscy młodzi gracze tak robią. Ja mam 14 lat

ANKIETA

Wśród osób, które nadeślą ankietę pod adresem redakcji rozlosujemy cenne nagrody – produkty Wydawnictwa MAG

Część pierwsza: **ocena numeru**

3'98 (51)

Skala ocen:

od 1 – tragiczne!

do 5 – świetne!

OCENA

Recenzje ....[ ]
Listy ....[ ]
Okiem Zewnętrznym ....[ ]
Z tajemnych akt ....[ ]
Pomysły ....[ ]
Puszka Pandory..........................[ ]
Ludzka menażeria ....[ ]
Kroniki Raedwaldeburskie IV ...[ ]
Smutny żywot łotra ....[ ]
Zioła i ekstrakty magiczne II ....[ ]
Maria i bestia ....[ ]
Jego ostatnia nadzieja ....[ ]
Wilczy kieł ....[ ]
O tym... ....[ ]
Zgromadzenie... ....[ ]
Skrót do R'lyeh ....[ ]
Ankieta jubileuszowa ....[ ]
Elfy i łuki ....[ ]
Bazar ....[ ]
Niech płynie muzyka ....[ ]
Kraina Goblinów ....[ ]
Thrud ....[ ]
Rumuńscy paladyni górscy........[ ]
Fantastyczna muzyka.................[ ]

ANKIETA

Część druga:
dane o Czytelniku

Wiek ....[ ] lat

Wykształcenie:
podstawowe ....[ ]
średnie..[ ]
zawodowe ....[ ]
wyższe ....[ ]
....

Miejsce zamieszkania:
wieś...[ ]
miasteczko ....[ ]
miasto..[ ]
miasto wojewódzkie ....[ ]
....

RPG:
Gracz...[ ]
Mistrz Gry...................................[ ]
Ulubione systemy:
....
....
....

Średnie miesięczne wydatki na RPG
....

Czytasz „MiM"...
każdy numer ....[ ]
co 2-3 numery ....[ ]
rzadziej ....[ ]

Inne zainteresowania poza RPG:
....
....
....
....
....
....
....

LISTY

i MiMa czytam od początku jego powstania. Już jako o wiele młodszy „smark" rozumiałem takie rzeczy jak RPG, KONWENT, rozumiałem doskonale rolę MG i graczy. Mam za sobą cztery systemy i dwie karcianki. Prawie jak Kubuś – ha!

W mojej grupie graczy są też trzynastolatki, a jeden z nich to także MG (bardzo dobry). Wszyscy to równi goście i umieją grać. Tak więc proszę mi nie robić na moich oczach „kichy", że wszyscy młodzi gracze to fajtłapy i głupie smarki bez wyobraźni.

Posługiwanie się słownikiem dość wulgarnym przez pana Beviza na pewno świadczy o jego dobrych manierach i kulturze osobistej wobec młodszych graczy, którzy dopiero uczą się grać.

Przecież jest to tylko zabawa, a nie polityka, i nie trzeba nikogo obrzucać błotem. Pan Beviz może jest i starszy, lecz niekoniecznie przez to mądrzejszy. I, tak zwana, Elita nie powinna się wstydzić młodszych graczy z powodu ich wieku i małego doświadczenia.

Tomasz Szturo

Pod wpływem ostatniego numeru MiM (1/98) wpadłem w nastrój totalnej zgrozy. Przecież to paranoja. Ludzie, czy Wy nie wiecie co piszecie?

Chciałem oczywiście nawiązać do ostatniego działu listów. Przecież RPG ma uczyć tolerancji, przyjaźni, oddania, zachowań w ekstremalnych warunkach, przede wszystkim ma jednak bawić. Słyszycie?! TO MA BYĆ ZABAWA!!!

Pan Leszek „Horacy" Horak pisze, cytuję: „A pytać, panie Miłoszu, dlaczego boimy się młodych graczy, można tylko wtedy, gdy się nie widziało sesji 14–15-latków".

Według mnie tylko kiepski Mistrz Gry boi się wyzwań. Poza tym świeża krew w drużynie to naprawdę rzecz piękna. Nowe, inne, zaskakujące pomysły, całkowicie odmienne, czasem wręcz abstrakcyjne myślenie, które kieruje przygodę na zupełnie różne niż dotychczasowe tory. Czy to mało? Dla mnie to w zupełności wystarczy.

Chciałbym zwrócić uwagę „drogiej Elicie" na pewien mały, acz istotny problem natury biologicznej, a mianowicie: wiecie co ma miejsce w zamkniętych społecznościach? Nie? Oooo, nie czytało się historii! DEGENERACJA. Właśnie tak. Odrzucając, moi Panowie Szlachta, młodą świeżą krew, skazujecie się na stagnację i powolne obumieranie. Nie chcecie dopuścić do swojego grona młodych, niedoświadczonych graczy? Zapytam więc: a gdzie niby to oni mają zdobywać doświadczenie?

Boicie się pseudograczy, którzy psują opinię o RPG, a co sami robicie dla idei RPG, oczywiście prócz napastowania nowych (słabszych, nieobytych od takiego zachowania)? Do terroru droga jest prosta, a co potem? Wyjdziecie na ulicę i będziecie bić ludzi?

Wyśmiewacie się z ludzi ogłaszających się w magazynach, ale co oni biedni mają zrobić, gdy mieszkają w małym mieście, w którym nikt nie słyszał o grach fabularnych? Ponadto robicie im niezłą reklamę. Sam mieszkam w małym miasteczku, moje początki z RPG też były trudne.

Teraz przejdę do rzeczy, która ruszyła mnie najbardziej, a mianowicie: pewien pan Beviz pisze: „(...) Facet mający pewien bagaż doświadczenia i odpowiednie lata na karku powinien bez problemu poradzić sobie z opisem wyuzdanego seksu połączonego z krwawą orgią... (...)". Dobrzy ludzie! Przecież to jest makabryczne! Na miejscu takiego MG zgłosiłbym się do lekarza!

Bhi "All Co

Wiecie co? Daję Wam słowo honoru, że uparcie szukam w swojej stercie jakiegoś listu ze strony Elit, ale nie mogę niczego znaleźć. Jak znajdę – ma priorytet.

Pomimo, iż gram od ładnych paru lat, trudno by mi było nazwać siebie samego Elitą. Słowo to – w moim mniemaniu – oznacza osoby twórcze, to jest w przypadku RPG osoby piszące artykuły do magazynów tematycznych (na przykład do MiMa, czy też klubowych fanzinów), organizujące konwenty i czynnie działające w klubach. Takie osoby rzeczywiście tworzą Elitę, a nie jakiś dwudziestolatek grający od 4 lat w jednej grupie i nie wychodzący z tym do ludzi. Może nie ma z czym? Może właśnie Elita powinna pokazać młodym jak grać lepiej, a nie tylko narzekać?

Nie należy również zapominać, iż ta Elita też kiedyś była młoda i niedoświadczona. I nabrała doświadczenia, wydoroślała. Czy aby na pewno? Poza tym bez grupy młodych graczy RPG by umarło! To oni podtrzymują „gatunek". To dzięki nim następuje rozwój, zamiast elitarnej stagnacji.

*Gdyby nie młodzi gracze, to wielkie firmy nie wydawałyby produktów dla Elit. Gdyby nie masowa produkcja firmy **White Wolf Game Studio**, nie byłoby produktów dla starszych graczy oddziału tej firmy o nazwie **Black Dog Game Factory** i ich doskonałych dodatków, na przykład „Dark Reflections: Spectres" (do „Wraitha") czy niesamowicie zakręconego systemu, czyli „Human Occupied Landfill". To młodzi są motorem napędowym rynku.*

LOCO

Drogi Bevizie!

Jako przedstawicielka młodszego pokolenia fanów RPG czuję się zobowiązana odpowiedzieć na Twój list. Moim pierwotnym zamierzeniem było ostro na Ciebie zajechać, ale stwierdziłam, że to nic mi nie da. W większości aspektów masz rację. Jak bachory się dorwą do RPG, to zamienią sesję w „Dzień z życia Conana". Owszem, jest to więcej niż możliwe, ale tak wcale nie musi być. Cóż, może najpierw Ci się przedstawię. Siódmego października 1997 roku skończyłam czternaście lat. W RPG gram od niespełna czterech lat. Wiem, wiem co chcesz powiedzieć: „Czternastoletnia gówniara nie ma tu nic do gadania". Rozumiem, że jeżeli rzeczywiście miałeś do czynienia z dziećmi grającymi dla szpanu, to takie jest Twoje pierwsze odczucie. Ale chyba przyznasz, że większość (nie wszystkie) sesji wygląda tak jak to opisujesz w przypadku „MG-gnojka". Wiem, że Cię to nie przekona, ale opowiem Ci swoją historię. Kiedy zaczynałam grać (a stało się to zupełnie przypadkiem), nie znałam jeszcze istoty Role Playing i nie wiedziałam jak wygląda prawdziwa gra. Dopiero po kilku sesjach uświadomiłam

sobie, że to czego nauczyłam się o graniu, o postaciach, etc. teraz mi już nie wystarcza. Chciałam grać lepiej, być bardziej zintegrowana ze swoją postacią, chciałam czegoś więcej. Osoby, które mnie wprowadziły w świat gier, przestały ze mną grać (studia). A ja poznawałam (głównie dzięki wspaniałemu pismu „Magia i Miecz" – [rumieniec – przyp. Miłosz] *coraz to nowe strony RPGomanii. Zaczęłam czytać książki fantastyczne. Z początku wystarczała saga „Dragonlance", ale potem moja przyjaciółka, która jako jedna z nielicznych osób rozumiała mnie, podsunęła mi bardziej ambitną lekturę, czyli Tolkiena. Nikt z mojego otoczenia nie grał. 99% moich znajomych w ogóle nie wiedziało „czym to się je". Kłębowisko pomysłów i komentarzy tłumiłam w sobie, nie mając komu o nich powiedzieć. Pisałam. W ten sposób powstało mnóstwo opowiadań, artykułów, przygód i szkiców, których nikt nigdy nie zobaczył. Potem grałam z kilkoma chłopakami z mojej klasy, którzy dopiero w to wchodzili. Ale to był totalny niewypał. Być może ja za dużo od nich wymagałam, albo była to wrodzona niechęć do siebie nawzajem. Tego nie wiem. Moje koleżanki kupowały ciuchy, biegały za chłopakami. Ja zaczytywałam się w Tolkienie, Le Guin przy akompaniamencie „Clannadu". Fakt faktem, że nigdy nie mogłam znaleźć wspólnego języka ze swoją klasą, a wszystkiemu winne było moje, przez nikogo nie zaakceptowane hobby. Zaczęłam się nawet zastanawiać (he! he!), czy wszystko ze mną w porządku?*

– Zdecydowanie nie – rozwiała wątpliwości moja koleżanka.

– Jesteś nienormalna – stwierdził mój eks-chłopak.

RPG stało się błogosławieństwem, a zarazem klątwą mojego życia. Już nie potrafiłam z tego zrezygnować. Dla Ciebie to może tylko płaczliwe wyznania czternastoletniej gówniary, ale dla mnie to prawie cztery lata życia. Wiem, że opinia dzieciaka nic dla Ciebie nie znaczy, ale chciałabym Ci tylko zwrócić uwagę na to, że młodszy nie znaczy gorszy (no, a w każdym razie nie zawsze).

Bardzo chciałam się zapisać do klubu gier fabularnych, ale nie przyjęli mnie tam ze względu na wiek. Miałam też zamiar iść w tym roku na KraKon, mając nadzieję, że znajdę tam nową drużynę, która doceni mnie taką jaka jestem, ale stwierdzam, że jeżeli będą tam osoby Twojego pokroju, to zostanę wyśmiana ze względu na mój wygląd, wiek i płeć, więc chyba nie mam co się tam pokazywać. Nie wiem jak grasz, jak prowadzisz, bo nie znam Cię z tej strony i dlatego nie chcę się wypowiadać. Chcę za to, byś tylko okazał nieco szacunku tym, którzy się starają. Wiem, że nic co napisałam nie zrobi na Tobie wrażenia. Ale apeluję do wszystkich ludzi o podobnych poglądach jak Beviz czy Leszek „Horacy" Horak. Jeżeli już nie możecie okazać nam choć odrobiny tolerancji, to chcę Wam tym listem udowodnić, że przynajmniej niektórym z nas należy się trochę szacunku.

Gośka

Ostatnio do Redakcji dociera wiele listów na temat tego, że w RPG nie powinni grać „młodzi". Kategorycznie się z tym nie zgadzam. Owszem – nie powinni zaczynać od poważnych systemów, do których potrzebne jest już pewne doświadczenie. Ale Wy wszyscy, którzy macie inne zdanie, przypomnijcie sobie Wasze pierwsze przygody. Czy nigdy nie daliście plamy? Czy Wasze przygody zawsze były takie dobre, jakie zapewne są teraz? Nie twierdzę, że Ich sesje przebiegają idealnie. Ale kiedy mają grać? Kiedy się ożenią, czy kiedy osiwieją? Myślę, że jeżeli tylko chcą grać i przynajmniej w małym stopniu poświęcają się RPG, nie powinni rezygnować – wręcz przeciwnie. Powinni jak najwięcej grać i doskonalić swe umiejętności.

Łukasz Pater

Znów ja. Które to systemy są według Was mniej wymagające? Dla początkujących? Co im polecić?

Po pierwsze: nazywanie osób młodszych, czyli konkretnie dwunasto- i piętnastolatków „gówniarzami, gnojkami oraz chamstwem" uważam za obraźliwe. Uważa się Pan/Państwo za osobę dorosłą i dojrzałą, ale mimo tego nie potrafi Pan wyrażać się kulturalnie. Jeśli chce Pan zaprezentować swoje poglądy, niech Pan „ubierze" swą wypowiedź w odpowiednie słownictwo. Proszę okazać trochę dobrego wychowania, bądź co bądź pisze Pan do ogólnopolskiego pisma.

Po drugie: młode nie znaczy złe. Sam mam piętnaście wiosen i mimo że zapewne nie jestem tak doświadczony w kwestiach gry jak Pan, nic z przytoczonego przez Pana przykładu nie odnosi sięani do mnie ani do moich kolegów (również piętnastolatków). My naprawdę znamy się na rzeczy i ciągle się szlifujemy. I mamy wyniki. Czy kiedykolwiek swym opisem spowodował Pan ucieczkę graczy przed przybyciem demona lub innej bestii, zanim jeszcze ona się pojawiła. (...) To tylko drobny przykład, lecz takie rzeczy nie są chyba codziennością na sesjach u „Kubusiów i dzieciarni"? Jeżeli sądzi Pan, że takie sytuacje potrafi odegrać każdy, to niewystarczająco jasno Pan to wyraził. Odniosłem wrażenie, że coś takiego zarezerwowane jest tylko dla dwudziestokilkuletniej Elity, którą z pewnością Pan reprezentuje.

Z poważaniem

Nienazwany

I cóż? Listów od Elit nie było. Ciekaw jestem czy ta nasza dysputa coś dała? Czy jest wśród Was ktoś, kto na początku był za Elitami, a teraz stwierdził, że młodym należy pomagać, miast ich zwalczać. Napiszcie.

Na koniec dodam z innej beczki – à propos ostatniego listu. Myślałem sobie ostatnio nad atrybutami polskości... Że wchodzą do nas zwyczaje amerykańskie, że tyle ich, i że fajne są... A co my mamy, co mogłoby ich zadziwić? Co zachować? Otóż, Panowie Szlachta i Moście Panny – mamy właśnie kulturę słowa i zachowania. Śliczne, godne zwyczaje na każdą okazję. „Sawuar wiwr", jak to się mówi. Trzymajmy się tego. Poczucie własnej godności i kultury – wręcz choreografii zachowań – działa cuda. Starajmy się więc podchodzić do siebie z szacunkiem. Nie na siłę – naturalnie. To nasz wielki skarb. Na takim skarbie wyrosła potęga Japonii.

Do przyszłego miesiąca.

Miłosz

NAWIĄŻĘ KONTAKT Z ...

...początkującymi graczami z Płocka i okolic grającymi w W:A, MERPa i DT. Mile widziane inne systemy. Wiek i płeć bez różnicy. **Michał Adamski ul. Piaska 4/26, 09-407 Płock.**

...grającymi w dowolny system z Tomaszowa i okolic. Mam prawie wszystkie systemy. Wiek 16 lat i więcej. Mój adres: **Marek Siemiński ul. Hoża 5/7 m. 9, 97-200 Tomaszów Mau.**

...ludźmi grającymi w gry fabularne (ogólnie) – wszystkie systemy. **Paweł Tupaj ul. Lenartowicza 30/55, 34-120 Andrychów. Tel: (033) 75-16-73.**

Wszystkich chętnych zapraszam do korespondencji w celu wymiany doświadczeń związanych z prowadzeniem i graniem w gry fabularne. Podkreślam: płeć, wiek i poziom zaawansowania nieważne. **Błażej Kubacki, ul. Sikorskiego 4a/5, 97-200 Tomaszów Mazowiecki.**

Jeśli masz ochotę pomóc w kreowaniu systemów heroic fantasy – napisz! **Grzegorz „Łysy" Marsollek, ul. Osiedle 3b/5, 49-325 Karłowice, woj. opolskie.** Mile widziane listy MGów Cyberpunka.

Bracia i Obywatele! Szukam nowej, nieskażonej i dziewiczej drużynki (cokolwiek by to miało znaczyć). Każdy (w wieku 17+) kto chce grać i ratować Rzplitą, tudzież inne Uniwersa niech dzwoni lub przychodzi do mnie! **Paweł Pietras, ul. Mieszka I 16/10, 58-309 Wałbrzych. Tel. (074) 43-62-28.**

Nawiążę kontakt z osobami grającymi w DT w celu wymiany kart i doświadczeń, oraz początkującymi MG do Warhammera. **Jacek Czarnecki, oś. Sadków 4/18, 26-600 Radom. Lub: Bartosz Kotowski, oś. Sadków 3.25, 26-600 Radom.**

Nawiążę kontakt z fanami fantastyki 12-14 lat. **Janusz Radwański, ul. Orkana 44/8, 25-547 Kielce.**

Nawiążę kontakt z młodymi (od 14 lat), początkującymi graczami i MG z Poznania. Posiadam MERPa. **Paweł Ziętek, ul. Rolna 25/14, 61-491 Poznań. Tel: 830-36-74.**

Hej młodzi i nie tylko! Na pomoc i wsparcie możecie liczyć u nas! Spotykamy się w każdy piątek od godziny 15.00 do 20.00. Pokój 52 (II piętro). Bystrzycki Ośrodek Kultury. Zapraszamy! **Bystrzycki Klub Gier Fabularnych „Elizjum", ul. Wojska Polskiego 20, 57-500 Bystrzyca Kłodzka.**

Poszukuję graczy grających w każdy system fabularny i gry karciane w celu wymiany doświadczeń i ewentualnej gry. Wiek bez znaczenia. **Michał Przeklasa, ul. Techników 24/44, 55-221 Jelcz, woj. Wrocławskie. Telefon: (0-71) 18-59-38.**

KUPIĘ, SPRZEDAM, ZAMIENIĘ...

Zew Cthulhu (odstawka) *Przerażające Podróże* – sprzedam lub zamienię na *Warhammera.* **Michał Cieśla ul. Armii Krajowej 24/29. 27-200 Starachowice, woj. kieleckie.**

Sprzedam podręczniki podstawowe do AD&D, Warhammera, Śródziemia, Kryształów Czasu i Zewu Cthulhu wraz z wszystkimi dodatkami, jakie ukazały się do tej pory w polskiej wersji językowej plus gratis Władca Pierścieni i kilkanaście numerów MiMa. Cena do uzgodnienia. **Krzysztof Rudawski, ul. Targowa 3A, 42-600 Tarnowskie Góry. Tel. Kom.: 0-602-635-134.**

Sprzedam lub zamienię na karty „Magic the Gathering" grę WFRPG z dodatkami („Śmierć na rzece Reik", „Zamek Drachenfels"", „Księga wiedzy tajemnej"). Kontakt: **Ul. Francuska 8/21, Zielona Góra, lub telefon: 323 – 37 – 92. Od poniedziałku do piątku w godzinach od 17:00 do 21:30. W środę od 19:15 do 21:30.**

Tomasz Kołodziejczak

KOALANG NA CODZIEŃ

Janusz Zajdel w swojej powieści „Paradyzja" przedstawił taki oto świat: w pewnej ziemskiej kolonii władzę objęli dyktatorzy. Despoci starają się w pełni kontrolować życie swych podwładnych – ludzie cały czas są podsłuchiwani przez automaty. Centralny komputer nieustająco analizuje wypowiedzi obywateli i jeśli znajdzie w nich choć cień nieprawomyślności, zarządza skasowanie buntowniczego osobnika. Mieszkańcy kolonii w samoobronie wynaleźli więc specjalny język: koalang. Kiedy rozmawiają o polityce, konspiracji i głupich władcach, zaczynają gadać wierszem – improwizowanym, białym, ale pełnym metafor i przenośni. Głupie komputery nie są w stanie zanalizować poetyckiego języka i w ten sposób można przekazać zakazane wiadomości. Oczywiście, komputery cały czas się uczą, więc ludzie muszą używać coraz bardziej wyrafinowanych form poetyckich. Przyznacie chyba, że pomysł ten działa na wyobraźnię, choć kiedyś wydawał mi się bardzo mało realny.

Otóż nagle uświadomiłem sobie, że w podobnej, co owi nieszczęśni paradyzjanie, sytuacji znajdują się nieustająco twórcy fantastycznych historii – pisarze, a w szczególności opowiadacze przygód. Bezwzględnym komputerem są odbiorcy – czytelnicy i gracze. To oni pochłaniają coraz to nowe fabuły, wzbogacając swoje mózgowe banki danych. A potem komentują: „Eee... to zrzyna z pisarza Marskiewicza. A tamto to czytałem już w piśmie *Magia i Miecz*. A taką przygodę to prowadził Krzysiu w osiemdziesiątym czwartym". I tak dalej. Twórcy zmuszeni są więc do ciągłego kreowania nowych pomysłów (czy też wariacji na temat pomysłów starych). Tak jak na Paradyzji, każdy z nich robi to niezależnie, na własną rękę, nie wiedząc nad czym aktualnie pracuje jego sąsiad – konkurent, rywal, przeciwnik w walce o uznanie odbiorców. Niestety, każdy pomysł raz użyty – zapisany czy opowiedziany – przestaje tak naprawdę być własnością autora. Może go przejąć i wykorzystać każdy, a jeśli patent jest dobry, to bardzo szybko znajduje licznych naśladowców i wkrótce nie tylko że przestaje być oryginalny, a wręcz staje się banalny („Chłopie, takiego potwora to ja zabijałem jeszcze przed wojną!"). Być może to jest powodem, dla którego tak wielu dobrych mistrzów gry nie pali się do pisania artykułów do „Magii". Po co zdradzać swoje sekrety? Gdyby Copperfield wszystkim opowiadał o swoich sztuczkach, to byśmy sobie wszyscy latali, jako te nietoperze.

Kłopoty wynikające z upowszechniania pomysłów szczególnie dotyczą czegoś, co nazywam „sztuczką". Sztuczka to pojedynczy, drobny patencik, ułatwiający autorowi kreowanie świata, prowadzenie bohaterów czy ubarwiający fabułę. Służę przykładami. Kiedy pisałem „Kolory sztandarów", chciałem pokazać społeczeństwo odległej przyszłości wyposażone w nowoczesne technologie, ale jednocześnie podobne do naszego. Oczywiście, wiedziałem, że w moim wszechświecie muszą istnieć gromady cyborgów, ludzi przekształconych przez genetykę, biotechnologię, elektronikę, państwa zorganizowane według dziwacznych reguł. Jednak z różnych względów uznałem, że bardziej potrzebne mi jest społeczeństwo podobne do współczesnego. Sztuczka: umieściłem akcję akurat w takiej ludzkiej kolonii, gdzie ustanowione w przeszłości prawo zabrania zbyt radykalnego odstępstwa od biologicznego Wzorca Człowieka.

Dwa przykłady sesyjne – teoretyczne, bo wymyślone na potrzeby artykułu. Pewnie sami znacie takich setki.

MG ma precyzyjnie ułożony plan intrygi i potrzebuje, żeby drużyna cały czas chodziła razem, a nie rozłaziła się na wszystkie strony. Sztuczka: na początku gry pewien złośliwy czarodziej rzuca na drużynę klątwę. Każdy kto oddali się od wyznaczonej postaci dalej niż na dziesięć kroków – umiera. Będą łazić w kupie? Muszą!

Dwóch członków grupy coś kombinuje, o czym wie MG, a nie mają pojęcia pozostali awanturnicy. Dla dobrego przebiegu scenariusza powinni poznać prawdę, tylko nijak to nie wychodzi, bo spiskowcy są za sprytni. Sztuczka: w rowie, obok traktu, leży pijany telepata, który działa jak soczewka skupiająca myśli. Drużyna może go nawet nie zauważyć – ale wspomnienia wszystkich jej członków na moment stają się wspólne.

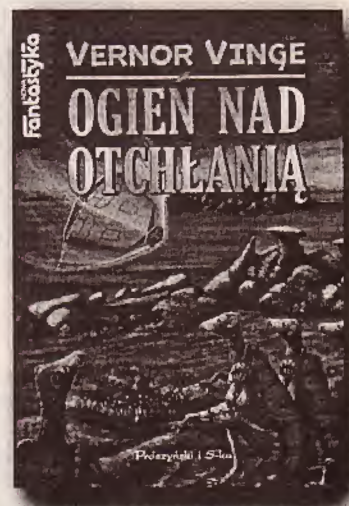
I tak dalej.

Rozwiązania takie muszą powstawać ciągle, na bieżąco. Wszak dobry, inteligentny gracz na pewno w jakiejś sytuacji zareaguje nie tak, jak by MG oczekiwał i trzeba go pośpiesznie sprowadzić na właściwą ścieżkę. A przecież gracze z niejednego pieca chleb jedli, mogą znać sztuczki z poprzednich sesji, widzieli je u innych MGów, wreszcie mogli przeczytać o nich w gazecie. Na dodatek improwizacje muszą być sensowne, wpasowane w klimat przygody, nie sprawiać na graczach wrażenia dorobionych na siłę. Pomocy!... Tu trzeba paradyzjanina!

Przyznam szczerze, że czasami nachodzi mnie ochota, by poprowadzić sesję z grupą naprawdę dobrych, wymagających graczy (czego w końcu nigdy nie uczyniłem z braku czasu, a przede wszystkim znajomości mechaniki jakiegokolwiek systemu rpg). Po to, żeby przekonać się, czy jestem w stanie takim wyjadaczom zaproponować oryginalną, atrakcyjną, pełną niespodzianek fabułę. Ale także po to, aby się sprawdzić w tej koalangowej zabawie – zobaczyć, czy jestem w stanie na bieżąco w sprytny i ciekawy sposób reagować na ich zachowania. Kiedyś to zrobię... na pewno. Tylko potrzebuję, kurczę, jakiegoś systemu z maksymalnie czterema tabelkami.

RECENZJE

Na przełomie stycznia i lutego wydawcy dalej odsypiali przedgwiazdkowe szaleństwo produkcyjne, bo książek wypuścili mało. A może to ja odsypiałem gwiazdkowe czytanie i coś mi przemknęło koło nosa? Omawiam tylko dwie powieści fantastyczne – za to wyśmienite. No, ale dzięki temu znalazło się w recenzjach miejsce dla przedstawienia kilku ciekawostek wydawniczych.

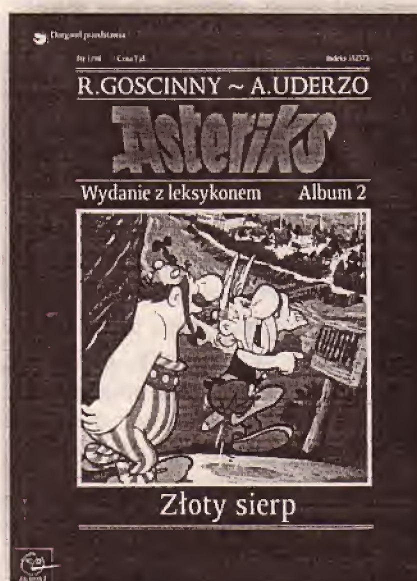


OGIEŃ NAD OTCHŁANIĄ Vernora Vinge'a to jedna z ciekawszych książek SF ostatnich lat. Space opera z dużym oddechem – wielkimi przestrzeniami, mnóstwem ras, dalekimi podróżami, nowoczesną techniką. Tomisko jest opasłe – liczy sobie blisko 700 stron! – ale mieści wiele świetnych pomysłów, efektownych scenografii i świeżego fabularnego mięcha. Nasza galaktyka to, według Vinge'a, twór bardziej złożony, niźli się to wydaje współczesnym obserwatorom. Podzielona jest bowiem na trzy obszary: Bezrozumne Głębie, położone blisko galaktycznego

jądra, Strefę Powolnego Ruchu (tu znajduje się Ziemia) i Przestworza, obejmujące zewnętrzne partie Drogi Mlecznej. Granice między obszarami są ostre, choć nieustająco falują. W Strefie Powolnego Ruchu obowiązuje znana nam fizyka, z zakazem podróżowania szybciej niż światło. W Przestworzach jest to możliwe i to tu tysiące ras tworzą miliony cywilizacji, powstają imperia, toczą się wielkie wojny, a najbardziej zaawansowane rasy przechodzą w wyższy stan świadomości, stając się bogami. W Bezrozumnych Głębiach, jak sama nazwa wskazuje, jest odwrotnie – IQ wlatujących tam istot systematycznie spada. W takim to dziwnym wszechświecie toczy się akcja książki w skali makro. W skali mikro też jest ciekawie. Vinge umieszcza główny wątek fabuły na prymitywnej planecie, zamieszkanej przez dziwną rasę Szponów. Szpony to istoty kolektywne – pełny osobnik składa się z kilku psopodobnych elementów połączonych telepatycznie. Każdy z nich ma cząstkową świadomość, ale tylko w całości tworzą pełną istotę. Vinge bardzo interesująco przedstawia społeczeństwo Szponów, prezentuje ich możliwości i ograniczenia, przewiduje ekonomiczne, kulturowe i obyczajowe konsekwencje takiej niesamowitej biologicznej konstrukcji. Ba, prowadzi nawet narrację z punktu widzenia Szpona i wychodzi mu to bardzo dobrze. Czytelnik czuje, że widzi świat oczami istoty naprawdę innej niż ludzie. Każdy, kto próbował dobrze grać jako obcy, wie, że to niezwykle trudna sztuka. OGIEŃ NAD OTCHŁANIĄ to książka zajmująca, a jednocześnie pełna oryginalnych pomysłów (na rasy, na światy, na fabuły), które śmiało można adaptować na potrzeby przygód, zarówno SF, jak i fantasy. Polecam!



OSTATNI JEDNOROŻEC Petera S. Beagle'a został opublikowany w 1968 roku i jest dziś zaliczany do klasyki fantasy. I słusznie, bo książka to znakomita. Trzeba ją poznać, tak jak trzeba przeczytać Tolkiena, Carrolla, LeGuin, Kaya czy Donaldsona, jeśli się chce uważać za miłośnika fantasy. Powieść opowiada o losach Jednorogini, żyjącej samotnie w bzowym lesie, w magicznej, średniowiecznej Europie. Pewnego razu stworzenie dowiaduje się, że jest ostatnim jednorożcem na świecie. Wtedy decyduje się na zmianę – wyrusza w świat, chcąc odnaleźć swoich współbraci. W czasie podróży przeżyje wiele przygód, natknie się na rycerzy i zbójców, kupców i wieśniaków. Między innymi zostanie schwytane przez właścicieli wędrownego cyrku i wystawione w klatce na widok gawiedzi, obok mantykory, widmowego smoka, cerbera i... krokodyla. Piękna, ciekawa, nastrojowa opowieść.



Komiksowy rynek w Polsce ciągle jest zdominowany przez produkty dziecięce. Jedyny komiks europejski, który ma tu wiernych fanów to „Asteriks". Właśnie ukazał się drugi tom nowej edycji przygód dzielnego Gala, stworzonego przez parę Goscinny&Uderzo – ZŁOTY SIERP. W zeszycie, oprócz komiksu, znajduje się też leksykon, przybliżający czytelnikom starożytny Rzym, francuskie i historyczne odniesienia niektórych dowcipów, łacińskie powiedzonka oraz poszczególnych bohaterów. Gratką dla kolekcjonerów jest fakt, że część nakładu wydano na lepszym papierze i w twardych okładkach (oczywiście, trzeba za to wybulić więcej pieniędzy). Przy okazji informacja z komiksowego frontu: pierwszy numer magazynu „Świat Komiksu" ukaże się w maju, a w nim „Umpa-Pa" – nowy komiks twórców Asteriksa, „Lucky Lucke", „Sędzia Dredd", „Orient Men" i inni.

A teraz pięciogwiazdkowa ciekawostka! Pierwsza w Polsce powieść dla młodzieży osadzona w środowisku graczy rpg! Napisała ją popularna autorka książek młodzieżowych (raczej dziewczęcych), Krystyna Siesicka. DZIEWCZYNA MISTRZA GRY opowiada o graczach zafascynowanych „Warhammerem", a w realnym świecie przeżywających różne perypetie towarzysko-sercowe. Niestety, autorka chyba do końca nie rozgryzła czym jest rolplej, a na dodatek dopuszcza się błędów rzeczowych w partiach dotyczących samej gry. Ale nie bądźmy zbyt czepliwi – wszak to pierwsza powieść młodzieżowa w Polsce, która gry fabularne wzięła na tapetę. Brawa dla pani Siesickiej!

Na koniec zostawiłem sobie prezentację książki, która może zainteresować fanów „Star Treka" i startrekowych klonów. Niestety, żeby w pełni z owego wydawnictwa skorzystać, trzeba znać język niemiecki, mieć sporo gotówki i międzynarodowe kontakty. Za naszą zachodnią granicą ukazał się DIE OFFIZIELLEN STAR TREK FAKTEN UND INFOS, encyklopedia wiedzy o serialach „Star Trek", „Next Generation", „Deep Space Nine", „Voyager". Wydana została jako pismo do kolekcjonowania, tak jak znane w Polsce produkty typu „Świat Wiedzy". Pierwszy numer składa się z fajnego segregatora i kilkunastu kart encyklopedii. Są ładne, kolorowe, precyzyjne – prezentują zdjęcia z filmów, schematy pojazdów, opisy ras, technologii, taktyki walki (np. słynny „manewr Picarda") i wiele innych tematów. Rzecz jest atrakcyjna nawet dla osoby, która słabo zna niemiecki. Kolejne zeszyty ze stronami do wpinania mają się ukazywać co tydzień. Cały projekt wystartował na początku lutego, więc jeśli macie za Odrą rodzinę czy znajomych, łatwo zdołacie uzupełnić kolekcję od początku – choć jeden zeszyt kosztuje, bagatela, blisko 7 marek. Ale prawdziwego „trekkies" nic nie powstrzyma! Dla zainteresowanych podaję numer faxu do informacji o prenumeracie i archiwalnych numerach: Berlin, 030-61709130.



TADEUSZ OSZUBSKI

Potwór realny

Ilustrował Jarosław Musiał

Bertrand Russel pisał: *„Ostrożny uczony nie twierdzi, że jego obecne przekonania są w pełni prawdziwe. Może się pocieszać myślą, że dawne nie były całkiem fałszywe"*. Ani chybi Chińczycy mają ostrożnych naukowców, bowiem na początku sierpnia 1996 roku agencje prasowe podały, że po licznych, od lat ponawianych meldunkach w jeziorze Tianchi (Chiny) widziano ogromne stworzenie przypominające potwora z Loch Ness; ekipa naukowców z Pekinu zabrała się do zbadania sprawy. Nie bez znaczenia był fakt sfilmowania wymienionych potworów przez pewnego amatora turystyki i video, do czego doszło latem 1996 roku. Dziś pekińscy naukowcy dysponują już kilkoma setkami zeznań naocznych świadków, wykonanymi w ubiegłym roku słabymi technicznie fotografiami tajemniczych zwierząt, oraz wspomnianym, podobno doskonałej jakości filmem. Chińczycy sposobią się już do badań terenowych w górach Changbai, gdzie położone jest zapotworzone jezioro.

„Z dżungli wynurzała się potężna bestia. Miała grubą skórę, pokrytą łuskami, wielki ogon z kolcami i małą, gadzią głowę na krótkim, ruchliwym karku. Szła w dziwnej, przykucniętej pozycji na olbrzymich zadnich łapach. Jej przednie łapy były uniesione w stronę szyi i przypominały pazury. Marynarze patrzyli w osłupieniu i z niedowierzaniem, ale Denham i Driscoll otrząsnęli się szybko z pierwszego wrażenia po poznaniu prawdziwej tajemnicy wyspy". Tak w latach trzydziestych naszego stulecia Delos W. Lovelace opisał w powieści „King Kong" zetknięcie grupy Amerykanów z prehistorycznym żywym gadem. Potwór był reprezentantem społeczności „przedpotopowych" stworzeń żyjących na wyspie zagubionej wśród oceanicznych bezmiarów. Podobne enklawy, w których różnorakie prehistoryczne zwierzęta przetrwały do współczesnych nam czasów opisywał A. Conan Doyle w „Świecie Zaginionym", E.R. Borroughs w „Lądzie zapomnianym przez czas", czy M. Crichton w „Congo". Lądy te mieściły się w obrębie istniejących do niedawna białych plam na mapie (dziś już niemal w całości pokolorowanych).

Zaskakująca jest ta fascynacja stworzeniami z przeszłości, pochodzących z czasów, gdy ludzkość była młodym gatunkiem lub jeszcze nie istniała. Tym bardziej, że odległe lądy, zasiedlone przez archaiczne bestie, przeniesiono już ze strefy geografii w mitologię kultury popularnej. Tu jednak trzeba zaznaczyć, że ten obiegowy sąd wypacza właściwy ogląd problemu. Skąpe białe plamy nadal istnieją na mapie globu, zaś zoologowie stale odkrywają żywe egzemplarze zwierząt dotąd nieznanych, a nawet takich, które uważano za wymarłe. Wstrząsem dla świata nauki było odkrycie latimerii – ryby trzonopłetwej. Wedle obowiązujących teorii naukowych wszystkie trzonopłetwe wymarły przed 60 milionami lat, u schyłku okresu kredowego – aż tu nagle 22 grudnia 1938 roku załoga rybackiego parowca wyłowiła żywą latimerię z wód oceanicznych u wybrzeży Afryki Południowej.

W styczniu 1950 roku przypływ wyrzucił na egipskie wybrzeże, w okolicach śródziemnomorskiej miejscowości Ataka, szczątki ogromnego zwierzęcia. Zebrana naprędce ekipa domorosłych ekspertów nie była w stanie zidentyfikować tego znaleziska. Sporą sensację stanowiło również wydobycie przez japońskich rybaków martwego zwierzęcia, przypominającego plezjozaura, gada z gatunku wymarłego przed sześćdziesięcioma milionami lat. 25 kwietnia 1977 roku, u wybrzeży Nowej Zelandii, trup tej bestii, mierzącej ponad 10 metrów, zaplątał się w sieci zarzucone z kutra „Zuiyo-maru". Padlinę wydobyto na pokład, jednak rozkład był już tak dalece posunięty, że Japończycy, sfotografowawszy tylko potwora, wyrzucili go na powrót do wody.

Swego czasu pięciu australijskich nurków zamierzało spenetrować wrak statku, który osiadł blisko lądu na niewielkiej głębokości – maszty jednostki znacznie wystawały ponad lustro wody. Płetwonurkowie odbili od brzegu na tratwie ratowniczej, jednak gwałtowna zmiana pogody wzburzyła wody i fale poniosły „dmuchany" stateczek na pełne morze. Wówczas, tuż przed tratwą, z głębiny wynurzyła się nagle głowa jakiegoś potwora. Szyja monstrum sterczała na ponad trzy i pół metra ponad poziom wody, a wieńczył ją łeb przypominający kształtem gigantyczną żarówkę. Przerażeni nurkowie rzucili się w morze, a bestia rozpoczęła polowanie. Zagładę przeżył tylko jeden człowiek, E.E McCleary, któremu udało się dopłynąć do masztów zatopionego statku. W tym ukryciu doczekał świtu następnego dnia, kiedy to potwór odpłynął wreszcie w głąb morza. Wydarzenie to miało miejsce w marcu 1962 roku.

Z kolei w roku 1969 na brzeg Zatoki Meksykańskiej, w pobliżu rybackiej wsi Ecoluta (położonej o 160 km na północ od Veracruz) ocean wyrzucił ciało ogromnego stworzenia. Nie było ono jednak podobne do pogromcy australijskich płetwonurków, bowiem *„na głowie zwierzęcia znajdował się trzymetrowy róg z porowatej kości, z opancerzonego płytami (kostnymi) cielska wyrastały liczne narośla i potężne kolce. Ciało znajdowało się w stanie doskonałej świeżości"*. Padliną szybko zajęło się ptactwo i ryby (potwór był

częściowo zanurzony w wodzie), a lokalne środki techniczne (dźwig!) zawiodły w konfrontacji z wagą martwej bestii. Minęło trochę czasu, nim ściągnięto dźwig pływający, który odholował bardzo już niekompletne szczątki potwora do portu w Cantico. Nieliczni naukowcy, którym udało się przebadać padlinę wysnuli kilka hipotez co do pochodzenia potwora. Największym powodzeniem cieszyły się dwie spośród nich. Pierwsza teoria zakładała, że zwierzę należy do fauny endemicznej (lokalnej, nie występującej w jakimkolwiek innym miejscu kuli ziemskiej) i żyło na dnie Zatoki Meksykańskiej, w grotach skalnych na głębokości około trzech tysięcy metrów; zabiła je jedna z eksplozji ładunków wybuchowych, stosowanych przy poszukiwaniach ropy naftowej pod dnem morskim. Zwolennicy drugiej hipotezy twierdzili, że potwór nie żył już od kilkudziesięciu milionów lat i przez ten czas zakonserwowany był w lodach arktycznych. Objawił się światu dopiero teraz, bo otaczająca go zmarzlina (góra lodowa) dopłynęła do Zatoki Meksykańskiej i tam ostatecznie stopniała.

W roku 1968, *„na południe od Great Isaac Light, w pobliżu uskoku skalnego"*, płetwonurek Mounier ujrzał stworzenie (potem zniknęło ono w jednej z podmorskich grot) *„o wadze około 90 kilogramów. Zszedłem niżej, żeby mieć lepszy widok. Zwierzę odwróciło się i patrzyło na mnie pod kątem dwudziestu stopni. Zobaczyłem pysk małpy i głowę mocno wysuniętą do przodu. Jego szyja była bardzo długa w porównaniu z żółwią (...). Stworzenie poruszało się jak wąż (...). To był jakby małpi pysk z oczami przystosowanymi do życia pod wodą. Poruszało się za pomocą czegoś, co miało pod spodem. Nie wiem, co to było"*. Tak brzmi oświadczenie złożone przez zawodowego nurka, Bruce'a Mouniera z Miami, dotyczące istoty, którą widział w wodach słynnego Trójkąta Bermudzkiego, na głębokości kilkudziesięciu metrów.



Dwuznacznie popularną bestią jest dziś Nessie, kojarzony z mitycznymi smokami i prehistorycznymi gadami, przypuszczalny potomek jurajskich plezjozaurów. Popularność ta dotyczy również jego licznych „kuzynów", napotykanych przez przypadkowych świadków w wielkich jeziorach wszystkich kontynentów. Prasa brukowa nadała jednak domniemanym przedwiecznym gadom znaczenie nie tyle już mitologiczne, co wręcz rozrywkowe. Opinia co do Nessie nabrała cech stałego braku powagi, a przecież powinna być tu zalecana daleko posunięta ostrożność, z czego dowcipkujący ignoranci nie zdają sobie sprawy. Przecież mityczny skandynawski kraken, oceaniczny potwór o wielu ramionach, okazał się najzupełniej realnym zwierzęciem: odmianą kalmara, tyle, że o gigantycznych rozmiarach. Ustalono to dopiero w latach 50-tych naszego stulecia. Nie dalej jak 24 maja 1997 roku, o czym informowała PAP, odkryto kolejne zwłoki tego potwora, wyrzucone na morski brzeg. Ten okaz kalmara *„długości 4 metrów i ważący około 180 kg znaleźli (...) zbieracze alg na plaży w prowincji Chubut w Argentynie"*.

Świat z jednej strony pozostaje pod nadzorem stad satelitów krążących wokół globu, z drugiej zaś jest naszpikowany wymarłymi, acz uporczywie manifestującymi żywotność gadami; potworami, których nie mogą ująć nawet ich entuzjastyczni zwolennicy. Schopenhauer twierdził, że *„prawda nie jest kobietą rzucającą się na szyję temu, który jej pożąda"*. Maksyma ta, ani chybi, odnosi się też do (mitycznych?) potworów.

Tomu$

POMYSŁY

CZYLI GDZIE LEŻĄ KORZENIE I CO Z TYM DALEJ ROBIĆ

Czy ktoś z Was zastanawiał się nad tym, gdzie zaczyna się wspaniałość prowadzonej postaci? Spędziłem nad tym wiele (no, może raczej kilka) bezsennych nocy, próbując wygłówkować co i jak. Na początku myślałem, że chodzi o pomysł. Tak, najpierw musimy mieć świetną koncepcję – myślałem sobie. Ale potem wylosowałem postać do jednej z fenomenalnych grup naszego rednacza (jak mówi Miłosz: „dzień bez wazeliny to dzień stracony"), nie zastanawiając się wiele nad tzw. pomysłem. I powiem Wam, że po trzeciej sesji czułem z moim nowym bohaterem taką więź, że uchhh!!! Wtedy wszystko mi się wyklarowało – dopiero po trzeciej sesji miałem ideę, koncepcję i w ogóle.

Odrzuciłem więc pierwszą tezę i postawiłem następną: może jednak początek postaci to rzuty (lub ich odpowiednik, czyli ustalanie współczynników)? Potem jednak przypomniałem sobie kilka prowadzonych sesji, tudzież podglądanych na konwentach. Większość z uczestniczących w nich ludzi losowała postać, a później grała jak się tam im podoba, tzn. ich postacie nie miały żadnej, dosłownie żadnej koncepcji. To samo było ze znajomymi – mijała czwarta, piąta sesja od losowania, a oni nic: postać pozostawała białą kartką papieru z kilkoma cyferkami i literkami.

Coś tu nie gra – pomyślałem sobie i – wbrew arystotelejskiej zasadzie wyłączonego środka – doszedłem do wniosku, że jednak musi być trzecie wyjście, takie pomiędzy. Innymi słowy – czasem pomysł wyprzedza rzuty, a czasem rzuty pomysł. Jednak, tak czy inaczej, najważniejszy jest pomysł. A skąd brać pomysły na postacie? Mógłbym powiedzieć, że z książek, filmów, życia, ale skłamałbym – każdy z Was powinien najlepiej wiedzieć, skąd czerpać. Ja mogę Wam dać tylko rady, co z pomysłami zrobić.

Każdy z nas ma swoją ulubioną postać. Czy gramy w **AD&D**, czy w **W:A**, zawsze losujemy coś na kształt wojownika, maga czy innego szamana. Ja na przykład przez wiele lat grałem magami, najczęściej w dodatku elfami. Kończyło się na tym, że zanim powstała jakaś nowa grupa, w której miałem się znaleźć, przydzielano mi z góry taką właśnie rolę. I powoli zamykałem się w schemacie samotnego, trzymającego się z dala od grupy elfa, który mruczy co pewien czas pod nosem i rzuca jakieś ogniste kule czy teleportuje się wte i wewte. Z tych wszystkich czarodziejów do dziś dnia pamiętam tylko Signura, który może się poszczycić niezwykłymi osiągnięciami. Pozostali zlali się w jedną szarą masę.

Pewnego dnia coś mnie tknęło. Nasz ukochany rednacz właśnie po raz kolejny zarżnął całą grupę, w której grałem elfem xenomantą (niedługo zapoznacie się bliżej z **Earthdawnem** i dowiecie, o co chodzi, ale póki co w skrócie wyjaśniam – to taki prawie nekromanta). Andrzejek spojrzał na nas ze swoim rozbrajającym uśmiechem i zaczął ustalać, kto kim gra (ma taki zwyczaj, zwykle zresztą udaje mu się trafić). Kiedy jednak przyszło do mnie, oparłem się. Stwierdziłem, że nie, *że koniec i basta*. I wylosowałem fechmistrza (mistrza miecza – jak go zwał, tak go zwał). Powiem Wam, że poczułem się jak nowo narodzony. To było coś innego, ciekawego, niestereotypowego (dodam tylko, że w przeciągu mego prawie dziesięcioletniego stażu wojownikopodobnymi postaciami grałem mniej niż 5 razy).

Co więcej, znaczna część granych przeze mnie magów była... hmmm... co najmniej niezbyt przyjacielska, a niektórzy mogliby rzec, że skur...ńska. A N'chal (bo tak ta postać się nazywa, choć całe imię jest trochę dłuższe) jest dosyć bohaterski. Ostatnio nawet pojedynkował się z jakimś leszczem o życie kilkunastu niewolników. Coś takiego byłoby nie do pomyślenia w przypadku jego poprzedników.

Podsumowując radę – pierwszą – warto zmieniać grane przez siebie typy postaci. Nie chodzi tu tylko o profesję, ale również o charakter (i bynajmniej nie mam tu na myśli **AD&Dowskich** ramek praworządność-chaos, dobro-zło) i podejście do świata gry. Poza tym gry fabularne dają nam niezwykłą możliwość bycia tyloma różnymi osobami, że aż szkoda jej nie wykorzystać (dzięki Gosiu za to spostrzeżenie, choć sama nie zwykłaś zmieniać postaci: przez wieki najpierw grałaś czarnoksiężnikiem, a później przez eony kapłanką).

Lećmy dalej.

Zawsze jest jakiś początek, ale pomysłowi trzeba czegoś więcej. Trzeba się mieć o co zaczepić – to jest najważniejsze – a później liczy się tylko wyobraźnia. Czasem jednak przydaje się pomoc MG. On potrafi nadać głębię Waszej postaci, musi się tylko o to postarać. Chociażby wspaniały Signur był na początku zwykłym kryńskim magiem. Jednak mój MG (ukłony w jego stronę) tknął w nim jakiejś struny. Podczas testu na maga czerwonej szaty ujrzałem jedną z mych przyszłości – powrócił mój brat (o którego istnieniu nie miałem zresztą pojęcia) i „poderwał" mą małżonkę. Przez pewien czas to wszystko wydawało się iluzją. Jednak później naszemu rednaczowi zmieniła się koncepcja (a trzeba Wam wiedzieć, że zmienia mu się dość często) i z Krynu mieliśmy się przenieść do Greyhawka. Każdy z nas miał napisać historię, jak to się stało. Ja poszedłem za ciosem – urealniłem iluzję, którą Signur ujrzał podczas testu. Nie będę opowiadał, co się działo dalej i jak znalazłem się w Greyhawku. Chciałem Wam tylko zwrócić uwagę na prosty fakt: ja zacząłem losując i coś tam sobie kombinując, potem pałeczkę przejął MG, a potem znowu ja – i tak to szło.

Podsumujmy więc radę drugą: nigdy nie będziecie mieli pełnego, wykreowanego pomysłu od razu (zresztą to nie miałoby sensu). Głębia postaci, a nawet sam pomysł, sama idea (czyli wszelkiego zachowania, klimaciki, szaleństewka) mogą się narodzić później, w trakcie gry. Nie należy jednak zwlekać. Jeśli przez kilka sesji nic się nie działo, trzeba coś zmienić – niekoniecznie postać.

Na zakończenie trochę umoralniającego trucia.

Nie będę Wam suszył głów i wytykał, że siadacie do gry bez pomysłu, a tylko z wylosowanymi współczynnikami – mnie też się to zdarzało. Sklnę Was jednak za to, że nie chcecie później włożyć serca w postać; że jesteście leniwi i osiadacie na laurach. Wiem, że fajnie jest turlać kostkami (ach, jakąż Wam o tym opowieść smażę!). Wiem, jaką przyjemność sprawia walka. Ale czasem warto pomyśleć cieplej o naszym bohaterze. Zastanowić się, jaki ma cel w życiu. Dokąd zmierza. Autorzy tzw. „systemów narracyjnych" zachęcają graczy i MG do tworzenia preludiów, historii itd. To słuszna idea, choć trudna do zrealizowania. Można jednak czasem usiąść z MG i za jego zgodą opowiedzieć, co się działo z postacią w tzw. międzyczasie, przed czy po. Przydają się również indywidualne sejse.

Pomysł, od którego zaczynacie (może się on pojawić na trzeciej, a nawet piątej sesji – nikt nie mówi, że musicie mieć go od razu), powinien... musi się rozwijać i żyć. Do tego potrzeba współpracy z MG, wyobraźni i chęci. Ale jaką zabawę będziecie później mieli...

I pamiętajcie, że *budowa zamków na lodzie nic nie kosztuje, lecz ich burzenie jest bardzo drogie* (François Mauriac). Któż z Was odważy się taki zamek zbudować?

PS. Mój pierwszy tekst oceniliście na 4 z groszami – serdeczne dzięki.

Witam serdecznie wszystkich miłośników nieświeżego jedzenia. Mam dla Was dwie wiadomości: dobrą i dobrą. Która najpierw? OK. Dobra. Puszka prawdopodobnie się rozrośnie. Może nawet na dwie strony w piśmie. Oczywiście jeżeli nadal będziecie pisać tak namiętnie jak dotychczas. Ja już Puszce nie pomagam. Robicie sami. Ja tylko nagrody losuję.

Druga wiadomość – też dobra. Oczekuję od Was króciutkich – na jedną kartkę – pomysłów na przygody. Nie trzeba swoich wspaniałych przygód dokładnie spisywać – wiem, że wielu dobrych MG nie robi tego, bo szkoda im czasu. Opiszcie więc tylko szkielet i będziemy puszczać. Jeśli Puszka będzie na dwie strony, wzrośnie też liczba nagród. Pewnie będziemy dawać dwie.

A teraz trzecia wiadomość. Tym razem... dobra. Nagrodę w tym miesiącu otrzymuje Piotr Czerkas z Warszawy. Jest tą nagrodą podręcznik do Warzone'a. Niech Ci dobrze służy. A Was zapraszam do lektury.

Miłosz

SZKIELET SCENARIUSZA DO WILKOŁAKA

Jest to scenariusz do WILKOŁAKA, a raczej pomysł na scenariusz. Nie jestem zwolennikiem „gotowców", uważam, że za dużo trzeba w takowych przerabiać. Ale oto mój pomysł.

Rzecz dzieje się w Polsce. Mamy przełom października i listopada w Bieszczadach. Pewnego poranka jeden z graczy włącza radio i natrafia na wiadomości. Mówią właśnie o happeningu przygotowywanym przez obrońców praw zwierząt, zamierzają oni (obrońcy) zbojkotować decyzje o odstrzeleniu 93 wilków w Bieszczadach, ponieważ wilcza populacja rozrasta się zbyt szybko i zagraża właścicielom owiec. Obrońcy obawiają się kontrdemonstracji ze strony myśliwych i pasterzy.... – tylko od Storytellera zależy czy będzie to manipulacja Żmija, czy jest to prawda.

Można to też rozwinąć. Po przybyciu w rejon odstrzału okazuje się, że zabito jednego z myśliwych. Policja stara się ukryć tę sprawę i dlatego nie trafiła ona jeszcze do mediów. Podejrzewano, że ofiarę rozszarpało dzikie zwierzę, do chwili gdy w jej ustach nie odnaleziono 1200 marek – na tyle oceniono życie wilka dla zagranicznego myśliwego... – może to był porywczy Czerwony Szpon, który postanowił wziąć sprawę w swoje ręce.

Trzeba mu wyperswadować, że morderstwa nie mają sensu i mogą tylko zaszkodzić... lub przyłączyć się!!!

Pomysł ten przyszedł mi do głowy po obejrzeniu wiadomości telewizyjnych.

Paweł Nurzyński

„MY OWN, PERSONAL JESUS..."

A co powiecie na istotę karmiącą się wiarą w nią? Można ją wykorzystać w przygodach na wiele sposobów. Na jakiej zasadzie działa? Bytuje w innym wymiarze i może dokonywać tylko drobnych zmian fizycznych w naszym wymiarze (co odczytywane jest przez istoty z tego wymiaru jako cud). Może w ten sposób pomagać lub przeszkadzać. Istota owa znajduje sobie „ofiarę" w snach, lub podszeptując porady nakłania ją, by zaczęła ją wyznawać jako bożka lub nawet boga. Jakie zostaną wymyślone rytuały i daty świąt – nie ma znaczenia. Istota wymyśla je tylko po to, by zachować pozory. Najbardziej liczy się wiara! Wiara daje istocie możność egzystencji i czyni ją silniejszą. Niestety, może ona towarzyszyć jednej tylko osobie. Kiedy wiara tejże osłabnie, szuka sobie nowego adoratora i „przechodzi na niego", starego zaś opuszcza. Najczęściej jest to bliski towarzysz wyznawcy, bowiem istota nie może długo żyć bez wiernego, a nie chce ryzykować.

Jak rozmnaża się owa istota? Wymyśliłem dwie metody.

Pierwsza. Kiedy okazuje się, że blisko dotychczasowego wyznawcy pojawia się osoba, która mogłaby być podatna na działanie istoty, bądź od samego początku deklaruje chęć przyłączenia się do „tej mało znanej religii", istota w potwornym bólu i cierpieniu duchowym klonuje się i druga osoba dostaje swego anioła stróża.

Druga. Gdy wyznawca umiera, jego dusza zamienia się w taką właśnie istotę (może to być metoda, żeby doprowadzić postać do końca jakiejś kampanii – a być może potem zwrócić jej ciało – MG do dzieła).

Piotr Czerkas

Jeśli brakuje Wam pomysłów na przygody, zawsze możecie kupić albo pożyczyć od kolegi jakiś magazyn o grach komputerowych (Gambler, Secret Service, Świat Gier Komputerowych) i przeczytać sobie opis jakiejś przygodówki (taki dokładny albo ogólny), a potem ukraść scenariusz. Wychodzą bardzo fajne przygody.

Artur Mokrzycki

IMIONA I NAZWY

Niektórzy MG i gracze mają wielkie problemy z nadaniem imienia postaci. Większość z nich wertuje dziesiątki (a nawet setki) książek, aby dorwać jakieś dobrze brzmiące imię. Takie poszukiwania nie należą do wielkich przyjemności, więc dla zmęczonych szukaniem podaję poniżej spis imion. Znajdują się tam imiona męskie (oznaczone literą „M") i żeńskie (oznaczone literą „K").

Imiona te można zmieniać na nazwy miejsc (np. lasów, gór, jezior, miast, wsi, itp.)

Asteria (K), Alkioneusz (M), Amfitrion (M)
Brontes(M), Bellarofont (M)
Chalkidryke (K)
Dzeus (M), Dike (K), Dejno(K)
Ereb (M), Empiteusz (M.), Eos (K), Eunomia (K)
Fojbe(K), Forkys (M), Fidiasz (M)
Gyjes (M), Gration (M)
Hypnos (M), Hyperion (M), Halkyone (K), Hellada (K),
Irys (K), Iola (K)
Japetos (M)
Kronos (M), Kottos (M), Klimena (K), Kroniola (K), Ketis (K)
Ladon (M), Leto (K), Lachezis (M)
Mojra (K), Mekatonchejmes (M)
Nyks (M)
Ortos (M), Okeanos (M)
Pazyfe (K), Perseis (K), Polibotes (M), Polieus (M)
Rea (K), Rode (K)
Selena (K), Steropes (M), Stena (K)
Tanatos (M), Temis (K), Tyfon (M), Teba (K)
Uranos (M)
Zendyn (M)

Andrzej Przewodek

SZKIELET PRZYGODY DO WILKOŁAKA

Na wstępie zaznaczę, że to nie ja wymyśliłem tę przygodę, tylko ktoś, kto to podał na grupie dyskusyjnej pl.rec.gry.rpg. Tak mi się ten pomysł spodobał, że muszę się z Wami podzielić.

Pewnie wielu Mistrzów Gry zastanawia się, jak też wykończyć swoich pupili – wampiry. Są już nieźle dopakowani i niewiele ich rusza. Otóż jest to najprostsza rzecz pod słońcem – należy uderzyć w ich najsłabszy punkt – krew. Wampir bez krwi jest nic nie wart. Ale jak mu ją tu wypompować? Nie trzeba pompować – wystarczy lekko mu jej napsuć. Otóż pomysł na przygodę był taki, że hitlerowcy wymyślili w czasie wojny środek rozkładający hemoglobinę we krwi. Laboratorium było tajne i nikt nie wie, gdzie się znajdowało. Wszystkie notatki zaginęły. Od wojny minęło już trochę czasu i w Klanie zrobiło się głośno o tym projekcie. Ktoś, gdzieś słyszał o tym, gdzie ewentualnie mogło się to laboratorium znajdować. Oczywiście najważniejsze by znaleźć notatki – sama substancja zapewne wyparowała lub się zestarzała, tak że się do niczego nie nadaje. Jak się zapewne domyślasz, Sabat także dowiedział się, że coś takiego istniało. I zaczyna się wyścig: kto pierwszy – gracze czy Sabat. Zakończenie tej przygody może być różne: wszystko jest tylko mistyfikacją Starszych, mającą na celu przetestowanie drużyny graczy przed poważniejszym zadaniem. Sabat zdobędzie notatki i trzeba będzie teraz odkryć ich laboratorium i wszystko zniszczyć. Wszystko pozostaje w rękach MG.

Jakiś Geniusz (nie wiem kto i żałuję)

SLIDERS

Hej! Znalazłem na RTL7 świetny serial. Nazywa się SLIDERS i jest jakoś w Weekend. Każdy fan RPG powinien go oglądać, bo jest tam pełno pomysłów do RPG. (A tak poza tym to polecam Babylon V, a nawet Archiwum X było ostatnio cthulhowe). Hej! Napiszcie, jakie można jeszcze oglądać seriale, żeby łapać pomysły, bo chętnie czasem bym wyłapał.

Jan Czarski

Marcin Mortka

LUDZKA MENAŻERIA

Ilustracje: Jarosław Musiał

Tyle lat wędrówek, tyle lat gromadzenia doświadczeń i na co to wszystko? W chwili, kiedy człowiek uświadamia sobie, że jest mądry wystarczająco, by bez rozczarowań iść przez życie, odkrywa, iż jest zbyt stary, by się wyprostować. Ech, głupi jestem... Pytam wszystkich, na cholerę mi to było, ale czy byłbym szczęśliwy, starzejąc się w wilgotnym sklepiku z warzywami? Nie, ale cóż, pierwiastek starości jest coraz silniejszy, a wraz z nim przychodzi gderanie.

Nie zarobiłem wiele, trochę złota, jeden podobno magiczny pierścień, stary miecz. Ech, pamiątka, przecież unieść go już nie mogę. No i i pamięć, ostrzejsza od klingi owego miecz tysiąckrotnie. Nie, nie odejdą wspomnienia wraz ze mną. Znam życie lepiej niż bym chciał i dlatego dziś, tego wietrznego wieczoru, zabieram się do spisania tego, co widziałem. Nie będę pisał o smokach i demonach, szkoda czasu na sagi o dzielnych rycerzach czy bladolicych księżniczkach, to zostawiam dla innych obiboków. Napiszę o Przeznaczeniu, niewidzialnym mieczu Damoklesa, spoczywającym nad istnieniem każdej mówiącej istoty. Napiszę o koszmarach w głębi ludzkiego ducha, o bezlitosnych, sadystycznych igraszkach bogów ze swymi stworami, o aksamitnym mroku każdego słonecznego dnia. Ku przestrodze i pouczeniu...

Ta opowieść, którą kiedyś usłyszałem od starego kapłana, Runara Ulfsona, poruszyła mnie wielce i sprawiła, iż zacząłem inaczej patrzeć na tych, którzy mnie otaczają. Boimy się smoków, demonów, goblinów, mutantów, a nie wiemy, że ich pierwiastek żyje w nas. Nie wiemy, w którym momencie ujrzymy coś strasznego tam, gdzie nigdy byśmy się tego nie spodziewali. Czasem wystarczy, by ktoś nam pokazał język.



Od razu go polubiłem. Był naprawdę znakomitym wojownikiem, jak na tak młodego krasnoluda. Śmiało parł do przodu, zręcznie parował ciosy, a każde uderzenie jego topora przynosiło śmierć. Dziękowałem bogom za takiego towarzysza – nie wiem, czy bez jego pomocy dalibyśmy sobie radę na Przełęczy Wyjących Czaszek i w Zamku Na Grani. Pomógł Hedviemu rozbroić pułapkę, pokazał nam starą kolejkę, dzięki której przemknęliśmy nad smoczym leżem, szczęśliwie nie budząc maszkary, no i był przy nas, kiedy w końcu odnaleźliśmy Skarb Hoggora. Nic nie wziął.

Chyba nawet ludzie w drużynie go polubili. Anders trochę sarkał, że mruk i pogadać się z nim nie da, ale on taki już jest ten Anders. Ale sam muszę przyznać, że nasz nowy towarzysz był wyjątkowo małomówny, nawet jak na krasnoluda. Odpowiadał kiwnięciem głowy, machnięciem ręki, zmarszczeniem brwi, zupełnie jakby był niemową. Odzywał się rzadko, z reguły półsłówkami, a kiedy wygłaszał naraz kilka słów, stał do nas plecami. Dziwak, ponurak – no, ale cóż, mieszkał w końcu od kilkunastu lat w tej przeklętej dolinie. Był dobrym kompanem, a takim można wszystko wybaczyć.

Nigdy chyba nie zapomnę chwili naszego pożegnania. Moi ludzcy przyjaciele już szli drogą w stronę Przełęczy, ja podszedłem do niego z wyciągniętą dłonią i dawno obmyślonymi słowami podziękowania, podziwu i szacunku. Słowa wyparowały, kiedy mój nowy druh otworzył usta i wyciągnął język. Był on długi, czarny, rozwidlony na końcu... W oczach krasnoluda-samotnika lśniła obawa i żal. Naraz zrozumiałem, dlaczego osiedlił się w tak strasznym miejscu, dlaczego bał się do nas mówić,

dlaczego z taką żarliwością nam pomagał. W tym świecie nie ma miejsca na tolerancję – zabito by go, zanim by zdołał się wytłumaczyć, zabito by go jak mutanta, jak wroga, jak ścierwo. Ze łzami uścisnąłem jego dłoń, a potem jego samego. Kiedyś jeszcze do niego wrócę.

Poruszające, prawda? Ale to dopiero początek. Przyzwyczajeni jesteśmy, by myśleć o pewnych ludziach, iż będą przy nas zawsze. Rodzice, rodzeństwo, przyjaciele, mistrzowie, dowódcy – ich odejście jest dla nas szokiem, a czym ono jest dramatyczniejsze, tym ciężej się po nim pozbierać. Śmierć za ojczyznę, towarzyszy, ukochaną osobę jest pełna chwały i czujemy dumę przez łzy. A co czujemy, kiedy coś nam tego najważniejszego dla nas ktoś po prostu zabierze? Pamiętam opowieść pewnego elfiego lekarza o imieniu Gloredhel, która mówi właśnie o tym...

Ponoć był to ktoś ważny, następca tronu jakiegoś karłowatego księstewka, krewny kogoś tam, bożyszcze niewiast. Dla mnie to był tylko ludzki gówniarz, nadęty szczyl, desperacko próbujący zapuścić sobie wąsy. Pokazali sakiewkę pełną złota, więc zgodziłem się opiekować smarkiem na czas podróży do Bretonii. Ponoć był poważnie chory, cierpiał na nostalgię czy apatię... Gdybym tylko wiedział, co mnie czeka...

Według słów jego niani, ktoś rzucił na niego urok. Osobiście uważałem, że za często chadzał do burdeli i podłapał coś od tamtejszych piękności. Zbadałem go dokładnie i nic nie znalazłem, a gówniarz rzeczywiście budził obawy. On się po prostu zmniejszał. Nie, jego rozmiary pozostawały takie same, ale on... tracił pewne cechy. Najpierw cień.

Myślałem, że jest wampirem w szoku po inicjacji, ale moje testy nic nie wykazały. Był zwykłym śmiertelnikiem, tylko że bez cienia. Potem, niemalże następnego dnia, utracił głos, potem blask w oczach, rumieniec na twarzy, przestał jeść, pić, chodzić na stronę, po prostu leżał. Ileż to lat wędrowałem za pieniędzmi, ileż to chorób i zaraz widziałem, a ten przypadek wstrząsnął mną zupełnie, mną, starym, cynicznym wygą. Mikstury, zaklęcia i lekarstwa, wszystko na nic. Myślę, że na tę chorobę lekarstwa nie ma.

Myślę bowiem, że ktoś go wysysał. Ktoś powoli okradał go ze wszystkich cech, które nadawały mu życie, ktoś z zaświatów, może czarodziej, może demon. I kiedy przestały pracować jego mięśnie i zamilkło serce, nie sądzę, by to one same zawiodły. Ten sam ktoś odebrał im energię.

Zawsze szydziłem z ludzi, którzy powiadali, iż nie wiedzą, po co żyją. Fakt, iż często przeżyli oni jakąś straszliwą tragedię, kogoś utracili, nosili mroczny sekret itd. Inni nie umieli sobie znaleźć miejsca, mieli notorycznego pecha lub zaplątali się w beznadziejną sytuację. Cóż, patrzyłem na ich życia z zewnątrz i zawsze udawało mi się, przynajmniej teoretycznie, podsunąć jakieś rozwiązanie, dopóki nie spotkałem tego elfa. Po wysłuchaniu jego opowieści długo, długo milczałem...



Czy patrzyłeś kiedyś na swój grób, przyjacielu? Nie patrz na mnie jak na szaleńca, człowieku, nie sięgaj po miecz. Nie jestem wampirem ani ożywieńcem, po prostu nie do końca umarłem. Zabawne, wiesz, ja wciąż pamiętam ból umierania. Wciąż widzę rozmazujący się obraz drgających lotek orczej strzały w mojej piersi, czuję ból rozbijanej głowy o kamienie, słyszę własny wrzask, gasnący, cichnący...

To była głupia śmierć. Wygraliśmy tę bitwę, tak, to było wielkie zwycięstwo! Bawole Równiny były zasłane orczymi trupami aż po horyzont, nasze chorągwie powiewały dumnie na wietrze, zwyciężyliśmy! A potem zabłąkana strzała jakiegoś marudera i koniec sagi. Czy może raczej – koniec pierwszego rozdziału... Obudziłem się trzy lata później – taka tam cicha, bezimienna polanka w pustym lesie, obok mnie mój stary miecz, łuk, trochę jedzenia. Budzę się i pierwsza rzecz, która mi się przypomina, to moja własna śmierć! Mam tyle pytań, a wokół nikogo, kto by na nie mógł odpowiedzieć! W plecaku nic, ani listu, ani sygnetu, nic, co by choć trochę wyjaśniało, co się właściwie ze mną stało.

Stary kapłan mego boga powiedział mi, iż w moim przeznaczeniu nie było mowy o tej przypadkowej śmierci. Jest ponoć coś, czego w przyszłości mam dokonać, co będzie zbawienne dla równowagi tego świata. Bogowie nie zwracają życia tak sobie. Co roku staję nad swym grobem daleko na Bawolich Równinach i kiedy składam na nim kwiaty, modlę się gorąco, bym dokonał tego jak najszybciej. Czuję się na tym świecie intruzem i tęsknię za chwilą, kiedy ze spokojem spocznę w ziemi.

Tak, to świat straszny i okrutny. Większość ludzi desperacko próbuje się trzymać dnia dzisiejszego – uprawiają swe pola, naprawiają narzędzia, głośno krzyczą na jarmarkach, wszystko, by zapomnieć



kiedyś spytał krowę, czy jej dojenie przyjemność sprawia? Pił pana kiedyś wampir, sierżancie? Gdzie tam narkotyki... To dopiero ekstaza! Ach, dusza się rwie w niebiosa, przekracza granice świata widzialnego, pieści gwiazdy.. Te dreszcze... Ja muszę... Ja muszę, bo inaczej diabeł we mnie wstępuje, wściekłość straszliwa, nie panuję nad sobą... Mogę nawet zabić! Ten kmiotek, wcześniej jakiś żak w poprzednim mieście... Błagam, panie sierżancie, sprowadźcie mi wampira, mnie ssie tam w środku... Będzie pan mnie miał, panie sierżancie! Ile razy pan zapragnie!

o groźbie orczej strzały czy pochodni renegata. Inni już mają pierwsze zetknięcie za sobą i wielką, krwawiącą ranę na duszy. Snują się potem po świecie, śpiewają rzewne pieśni, walczą za swą krzywdę, piją na umór lub sięgają po narkotyki. Tak, to takie proste. Narkotyki to krawędź prawdziwej otchłani – najpierw usuwają dzień dzisiejszy, a potem wydłużają go w nieskończoność. Zwłaszcza gdy brakuje towaru. Miriam, chodzisz ty jeszcze po świecie?

Tak, panie sierżancie. To ja zabiłam tego kmiotka. Szata? A co mnie obchodzi moja mnisza szata? Dziurawa i brudna, czas coś nowego na siebie wdziać. Tak, kiedyś byłam mniszką, nawet już prostych modlitw nie pamiętam. Co mnie obchodzi matka przełożona? Odpieprzcie się! Lepiej powiedzcie mi, czy w okolicy jakiegoś wampira nie ma!

Co tak wybałuszasz te gały? Rogi mi wyrosły? Pytam chyba wyraźnie - nie ma tu jakiegoś wampira? Błagam, sierżancie, to dla mnie ważne... Cholera, nie wie pan, jak bardzo... błagam... Już mnie nie pił od prawie dwóch miesięcy... Już nie mogę...

Tak, jestem bydlakiem... Taką tam krową, którą trzeba doić. Ale czy ktoś

Czasem otwiera się inna furtka. Czasem oczy są już zbyt zmęczone od patrzenia na ten okrutny świat, a wtedy odzywa się w człowieku to, czego się wstydzi i od czego się odżegnuje. Ni z tego ni z owego spojrzenia na skraj lasu robią się coraz dłuższe i dłuższe, sen staje się niespokojny, pług rdzewieje, pojawiają się dziwne sny i szast prast! Szukaj, bracie, wiatru w polu!

Ale dziś duje, nie? Nie lękajcie się, czcigodna pani, nie masz ci złych stworów po tej stronie Szarego Potoku, wżdy karczma niedaleko i wsi kilka, nie utrzyma się złe, gdzie śmiech a radość! Zaraz rumieniec na lico waćpanny wypłynie, kiedy w ciepłej izbie waćpanna usiądzie, a Gunnar piwsko swe ciepłe poda! Hoho, zacny człek z Gunnara, mrukliwy ździebko, ale złote w nim serce!

Swego czasu pod księciem Jogaiłą razem wojowalim, chrobry z niego wojak, hehe! Jeno chyba mu zbrzydło wszystko, bo kiedyśmy się rozstawali to od uciech stronił, a i gadał mało. Dwa razy na rok w jego karczemce bywam i chłop kapcanieje chyba na odludziu. Ruch u niego coraz mniejszy, ludziska stronią, gadają, że mruk i dziwak. Pono rok temu jeszcze nie, ale nynie ciągiem po lesie łazi, kiej by czego szukał. Przecie że nie poluje, bo palaca wskazującego u lewej ręki nie ma, bo go mu goblin raz obciachał szabelką!

Ejże, nie strachajcie się waćpanna! Wżdy złoty to człek! Pono gospodarstwo zaniedbuje i piwo już nie te co dawniej, sprzątać zaprzestał, no ale przecież dla starego druha zawsze coś smakowitego znajdzie! O ile nie surową dziczyznę, hehe... Bo mówił mi znajomek, że ongiś jakiś kupiec nieuprzejmy był, tedy mu Gunnar wilczy łeb na stół rzucił, hehehe, taki charakternik! A łeb pono wyglądał, jakby go kto pazurami od tułowia właśnie oderwał! Cuda, cuda!

Ech, pogaworzyłbym ze starym druhem, ciekawe, czy go jeszcze poznam! Pono brodę ma gęsta, a spojrzenie dzikie! Ludzie mówią, że cosik go do boru ciągnie, a jeden to zgoła twierdzi, że raz Gunnara w puszczy przydybał, jak ten z wilkami w jednym stadzie biegł! I wył! Ech tam, ludzkie bajanie... No, pośpieszmy się, waćpanna... Jeszcze padać zacznie... Mam nadzieję, iż zastaniemy druha mego...

Tak, wydawać by się mogło, że to my rządzimy tym światem, a tymczasem instynkty trzymają nas krótko na smyczy. Wygląda na to, iż w istocie rzadko jesteśmy odpowiedzialni za nasze czyny, ileż to bowiem razy zajdzie coś nieprzewidzianego, coś, czego nie umiemy dobrze wytłumaczyć... Przeznaczenie to najistotniejszy element tego pozornie skomplikowanego mechanizmu, który zwiemy światem, przeznaczenie wyznaczyło nam każdy dzień i każdą noc, nawet w urodziny nie da nam spokoju.

A co cię obchodzi, ile mam lat! Sam nie wiem, a nie chcę liczyć... Każdy mój skończony rok to jedna klęska, każdy ten najświętszy dzień w roku był krwawą jatką, urządzoną przez bogów. Nie wiem, czym się naraziłem, nie wiem, czym urazili bogów moi rodzice. Po prostu jestem przeklęty. Tylko że takiego przekleństwa świat jeszcze nie widział...

Ja niczym nie zawiniłem. To znaczy... chyba niczym. Z początku uważano, że to tylko potworny zbieg okoliczności – akurat w dniu moich narodzin banda zielonoskórych wycięła moją wieś. Dokładnie rok później oszalała hydra rozniosła karawanę, w której jechałem wraz z ojcem. Dziwnie na mnie patrzono, kiedy w dniu moich drugich urodzin osadę, w której zamieszkaliśmy, zaatakowali giganci. W rok później już nikt nie miał złudzeń – wszyscy byli gotowi na najgorsze, nawet oddział najemników zatrudniono. Mój biedny ojciec już myślał, iż wszyscy się mylili, kiedy po zmroku wieś zaatakowała chmara szarańczy. Owady zżarły wszystko i tylko kilku biedaków przeżyło zimę.

No i nas wygnano. Rzecz jasna, ojciec zginął dokładnie rok później, na moich oczach przywalony przez drzewo. Pierwszą nauką, jaka wyniosłem w dorosłe życie, była świadomość własnego przekleństwa. Co rok, w dniu moich urodzin,

działo się coś straszliwego wśród ludzi wokół mnie, spadała na nich najgorsza z klątw. Ach, dobrze pamiętam każde ze swoich przyjęć urodzinowych... Pamiętam, jak byłem żebrakiem na ulicach Stugłodu, miasta, którego nienawidziłem, miasta, które zżarły płomienie, kiedy kończyłem dwanaście lat... Pamiętam swą służbę w Czarnych Sowach, dumnym oddziale toporników – cóż za rzeź sprawiły nam trolle w dniu moich dziewiętnastych urodzin... Nigdy nie zapomnę pomoru, jaki szalał w Wólce i kilku okolicznych wsiach, kiedy siedziałem samotnie w wymarłej karczmie i zapijałem gorycz dwudziestych trzecich urodzin. A nie powiedziałem jeszcze o tych strasznych urodzinach...

Od dłuższego czasu próbuję uciekać, choć niezbyt mi się to udaje. W dniu moich dwudziestych szóstych urodzin zaszyłem się w górach. Wyłem bezgłośnie na widok tej karawany, zmiatanej przez lawinę... W tym roku pójdę na bagna. To dobre miejsce, by uczcić czterdzieste urodziny.

Przeznaczenie to wielkie pole bitwy, na którym zmagamy się najczęściej z silniejszymi od nas armiami losu. Kiedy przegramy – klniemy, kiedy wygrywamy – chichoczemy i klaszczemy w dłonie z radości, a zaraz potem trzeba się spiąć w sobie, bo następna armia na horyzoncie. Kiedyś miałem przyjaciela, który patrzył na każdą z nich obojętnie. I tak wiedział, kto walczył w ich szeregach.

Oczywiście, panie sędzio, znałem zmarłego. Hoho, jeszcze w armii byliśmy razem. Nikt z nim w kości nie chciał grać, bo cwaniak mówił, ile będzie oczek i zawsze tyle wypadało. Zwykłym najemnikiem był, jak ja, a dowódcy go cenili jak mało kogo. On miał te swoje przeczucia, panie sędzio. Zawsze wiedział, kiedy zasadzka będzie, z której strony wrogi podjazd wyskoczy, gdzie miny leżą, jaka pogoda będzie. Raz, kiedyśmy na dziwki poszli...

Jasne, panie sędzio, już wracam do tematu. Tedy ceniono go, choć wróżbici gadali, że mocy w nim nie ma i szachrai. Pewnikiem z zazdrości tak gadali, bo wyraźnie pomnę, jak kiedyś mi rzekł, coby dupę w troki brać z Białowca, bo wielki pożar ma być o świcie. I był, hoho, wiele luda zgorzało! On wszystko przewidział – bunt księcia Rodryka o Zimnym Sercu, atak hord Erwina Półksiężyca, mór w roku 3453. On tak po prostu mówił i nazajutrz działo się to, co przepowiedział. Miał talent, nie?

Naturalnie, panie sędzio, wybaczcie mnie prostemu... No, a potem zdziwaczał ci on, kompletnie. Pomnę jeden tydzień, kiedy przepowiadał codziennie po kilka rzeczy, jakby na próbę, nerwów był pełen, blady, nie spał... Potem pić przestał i zgoła z ludźmi gadać. Na łeb mu padło pewnie, a zaraz potem język chciał sobie oberżnąć. Ledwiem go powstrzymał, a nynie słyszę, że się powiesił. Nie wiem, dlaczego.

Że co, panie sędzio? Że on nie wróżbita był, a przeklęty? I stawało się to co rzekł, a nie mówił o tym, co się ma stać? Przecie to bzdury jakieś... To...

Mimo całego okrucieństwa losu, czasem znajdziemy jednak okruch złota w jałowiźnie życia. Kiedy jeszcze byłem młody i walczyłem w kompanii poszukiwaczy przygód, miałem ci towarzysza o imieniu Thunder. Wspaniały wojownik, dobry przywódca, przyjaciel nas wszystkich. Cóż, dobrzy wojownicy nie umierają w łożach ze starości...

Po wsze czasy będę nosił na szyi kamienny młot, symbol jego boga, ponurego, krwiożerczego barbarzyńcy, którego tak bardzo sobie umiłował. Myślę, że dzięki temu drobiazgowi dane nam było spotkać się jeszcze raz.

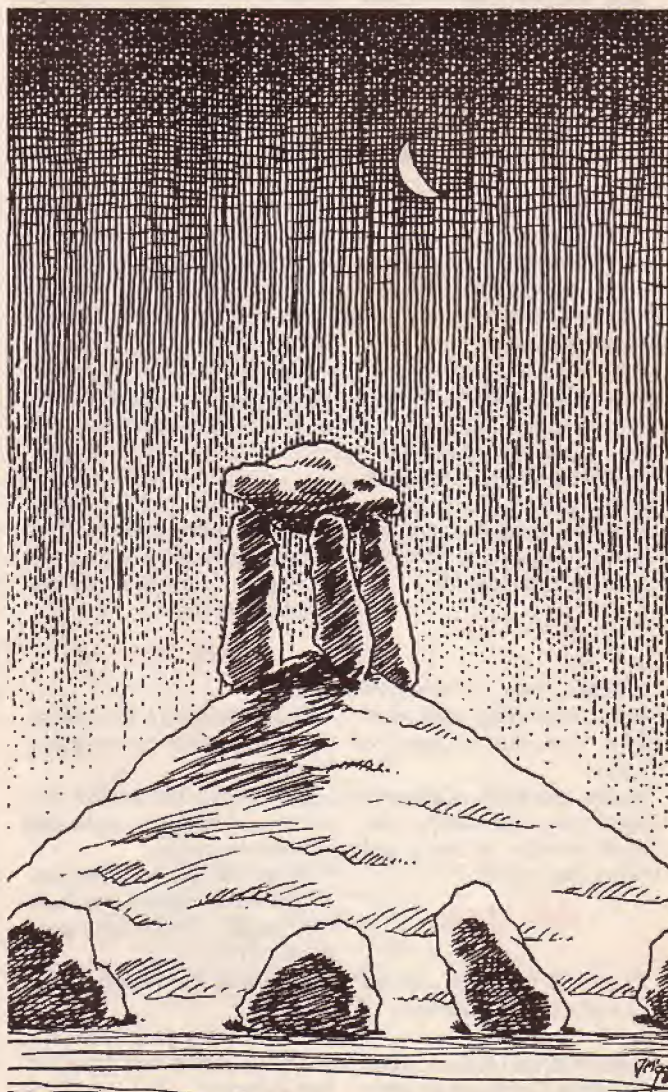
Bitwa pod Niedźwiedzim Grzbietem była najkrwawsza w całej kampanii. Ogarnęli nas, wycięli hufce Fryderyka Cichego, książę Alfred Złotousty zatrzymał ich na pół dnia nad Wierzbicą, by osłonić odwrót resztki armii, a potem sam czmychnął z niedobitkami do twierdzy. Mury Wilczego Kła mogły wytrzymać wiele, ale już po pierwszym szturmie uświadomiliśmy sobie, jak krucha była nadzieja na zwycięstwo. Nieprzyjaciel był dwakroć silniejszy od nas, miał zdecydowanie lepsze morale i nie liczył się ze stratami. Nas było raptem siedem setek – zmęczonych, rannych i bez ducha.

Ale wygraliśmy. Siedem setek wstało i rozgromiło tysiące wrogów i długo, długo ścigało ich niedobitki. Ci, którzy ocaleli, złożyli bogate ofiary świątyni Boga-Rysia – dzięki niemu to bowiem nasza pobita armia odniosła zwycięstwo. Dzięki niemu runął we mnie od długiego czasu hodowany spokój.

Kapłani wezwali demony w odpowiednim momencie. Wtedy to się dowiedziałem, iż każdy bóg ma swoje demony i nie zawsze są to ohydne, ociekające śluzem monstra. Bóg-Ryś wezwał swoich herosów, najlepszych wojowników, jacy kiedykolwiek walczyli w jego imieniu. Dostrzegłem między nimi Thundera.

Rozmawiałem z nim po bitwie. Ha, rozmawiałem... On patrzył na mnie pełnym nieziemskiego spokoju spojrzeniem, a moje słowa tonęły w bezgłośnym szlochu. Kiedy już przełamałem się na tyle, by objąć starego przyjaciela, jego już nie było. Bóg-Ryś wezwał go z powrotem.

To wszystkie opowieści, jakie przyszły mi do głowy. Czas powrócić do miejsca, które ze starczą ironią zwę domem i naciągnąć na siebie kołdrę śmierci. Mój duch będzie patrzył z koron drzew na ciała przybywających do mego kurhanu i przypominał sobie kolejne historie, które na pewno spiszę za rok. Na pewno... Cóż, jeśli tylko mój duch znajdzie w sobie tyle siły, by wstąpić w ciało na nowo. Oczekujcie mnie w noc przesilenia zimowego.



Adam Z. Bański

Ilustracje: Tomasz Pieńkowski

Kroniki Raedwaldeburskie

Część IV

Wzniesienie muru obronnego i powstanie zamkniętego obwodu fortecznego z kamienia lub cegły kończy pierwszy etap budowy zamku. Jego zasadnicza bryła podlegać będzie jedynie niewielkim zmianom i uzupełnieniom. Stopniowo zaczną się pojawiać kolejne detale i elementy architektoniczne. Będą wznoszone kolejne budowle obronne, reprezentacyjne i gospodarcze. Póki co, władcy feudalni nadal będą dbać o walory obronne swoich twierdz oraz bezpieczeństwo majątku i ludności poddańczej. Możliwości budowniczych sięgają kresu – nadchodzi pora nowych bodźców i wielkich zmian, jakim ulegną pola bitew. Ale póki co, życie toczy się starym, utartym torem. Czas na modyfikacje. Zatem – kielnie w dłoń, robota czeka...

Rok 1038

Wiosna

Aredwald i Raedwald de Court wyruszają na krucjatę przeciwko królestwu Getii.

Filip de Court pasowany na rycerza.

Rok 1040

Jesień

Aredwald i Raedwald de Court powracają z krucjaty.

Rok 1041

Wiosna

Armia cesarstwa zagryjskiego otrzymuje nowe machiny miotające, wzorowane na konstrukcji Hugo de Dovaroi.

Aredwald de Court kupuje dwie wsie w hrabstwie Beaudemont.

Lato

Robert de Court pasowany na rycerza.

Cesarz zagryjski najeżdża księstwo Ostwaldu i zdobywa trzy miasta nadgraniczne.

Rok 1042

Lato

Znaczne siły włochatych łowców najeżdżają wschodnie tereny marchii Czarnych Wzgórz.

Hufce marchii Czarnych Wzgórz pokonują zastępy włochatych łowców w bitwie nad Brodem Płaczu.

Rok 1043

Wiosna

Raedwald de Court zaręcza się z córką hrabiego Ardeux.

Lato

Raedwald de Court wyrusza do księstwa Ostwaldu na czele chorągwi rycerskiej i silnego zastępu piechoty.

Bitwa pod Branschweig. Oddziały cesarza zagryjskiego ponoszą duże straty i wycofują się na uprzednio zdobyte terytoria.

Rok 1044

Wiosna

Ślub Raedwalda de Court.

Lato

Margrabia Czarnych Wzgórz rozpoczyna budowę drugiej linii murów na zamku w Raedwaldburgu. Raedwald de Court osobiście nadzoruje prace.

Rok 1045

Jesień

Narodziny Aredwalda de Court, wnuka drugiego margrabiego Czarnych Wzgórz.

Rok 1046

Lato

Edelryk Silna Dłoń kodyfikuje prawo królestwa.

Filip de Court poślubia córkę hrabiego Vouxerre.

Rok 1047

Lato

Hordy barbarzyńców uderzają na wschodnie ziemie królestwa.

Klęska pod Le Verdois. Rycerstwo królestwa cofa się w kierunku stolicy.

Bitwa pod Raedwaldburgiem. Większość rycerstwa z hrabstw wschodnich i centralnych ginie na placu boju.

Oblężenie Raedwaldburga.

Jesień

Druga bitwa pod Raedwaldburgiem, podczas której ginie król Edelryk.

Zima

Koronacja Euryka, młodszego syna Alberyka Mocnego.

Rok 1048

Wiosna

Rozbudowa machikułów na basztach zamku w Raedwaldburgu.

Narodziny Odona (Młodszego), drugiego syna Raedwalda de Court.

Lato

Bitwa w górnym biegu rzeki Ader. Śmierć margrabiego Aredwalda de Court.

Raedwald de Court trzecim margrabią Czarnych Wzgórz.

Bitwa pod Alberikange. Rozbite oddziały barbarzyńców opuszczają tereny królestwa.

Rok 1049

Lato

Ukończenie zewnętrznej linii murów obronnych na zamku w Raedwaldburgu.

Jesień

Powrót kupców wysłanych na wschód. Duży ładunek jedwabiu i przypraw korzennych przynosi rodom de Court i de Joyensange niebywałe zyski.

Rok 1050

Wiosna

Narodziny Beatrycze, córki Raedwalda II de Court.

Margrabia Czarnych Wzgórz nakazuje budowę bartyzan na wewnętrznych murach obronnych zamku w Raedwaldburgu.

Lato

Król Euryk na Wschodniej Równinie odnosi zwycięstwo nad silną hordą barbarzyńców.

Rok 1051

Wiosna

Aredwald de Court zostaje wezwany na dwór króla Euryka.

Wyruszenie drugiej karawany kupieckiej na wschód.

Lato

Ukończenie pierwszej bartyzany na zamku w Raedwaldburgu.

Odon de Court rozpoczyna budowę własnego zamku w centrum swoich posiadłości na terenach Marchii Równiny Nadbrzeżnej.

Rok 1052

Lato

Druga wojna między księstwem Ostwaldu a cesarstwem zagryjskim.

Nie rozstrzygnięta bitwa nad Rzeką Trzech Mostów.

Raedwald de Court wkracza na Nizinę Wschodnią. Drobne utarczki z niewielkimi grupami barbarzyńców.

Oblężenie Dietburga. Wojska zagryjskie pokonują odsiecz i zdobywają miasto.

Jesień

Książę Ostwaldu zamyka się wraz ze swoimi hufcami za murami miasta Branschweig.

Margrabia Czarnych Wzgórz zdobywa gród Brennsee i podporządkowuje sobie osiadłych w jego okolicy barbarzyńców.

Rok 1053

Wiosna

Wysłannicy księcia Ostwaldu rozpoczynają zaciąg do oddziałów zaciężnych na terenach królestwa.

Lato

Leśny Lud masakruje kolumny zagryjskie w puszczy Milengorn.

Bitwa pod Branschweig. Oddziały najemne księcia zadają klęskę oblegającym.

Pojedyncze okręty piratów z mórz północnych atakują osady na wybrzeżu cesarstwa zagryjskiego.

Jesień

Raedwald de Court rozpoczyna wznoszenie donjonu na terenie grodu Brennsee.

Rok 1054

Lato

Margrabia Czarnych Wzgórz zdobywa kolejny gród barbarzyńców z Niziny Wschodniej.

Hufce księcia Ostwaldu pokonują oddziały namiestników zachodnich połaci cesarstwa zagryjskiego.

Piraci z północy coraz częściej atakują wybrzeża cesarstwa zagryjskiego.

Jesień

Odon (Młodszy) de Court wezwany na dwór króla Euryka.

Rok 1055

Wiosna

Raedwald de Court lokuje pierwszą osadę na terenach Niziny Wschodniej.

Jesień

Cesarz zagryjski zawiera pokój z księciem Ostwaldu.

Rok 1056

Wiosna

Rozpoczęcie budowy machikułów na obu murach obronnych zamku w Raedwaldburgu.

Lato

Margrabia Czarnych Wzgórz podporządkowuje sobie dwa kolejne grody na obszarach Niziny Wschodniej.

Rok 1057

Wiosna

Odon de Court gromadzi hufce Marchii Równiny Nadbrzeżnej do ataku na przyległe tereny Niziny Wschodniej.

Lato

Wojska z Czarnych Wzgórz i Równiny Nadbrzeżnej wkraczają na Nizinę Wschodnią. Liczne i ciężkie walki z dużymi hordami barbarzyńców.

Rok 1058

Lato

Rozległe tereny cesarstwa zagryjskiego atakuje zaraza.

Rok 1059

Wiosna

Zaraza pustoszy rozległe połacie księstwa Ostwaldu i księstwa Courgnac.

Jesień

Pierwsze ofiary zarazy na wschodnich terenach królestwa.

Rok 1060

Lato

Koniec zarazy na ziemiach królestwa.

Jesień

Margrabia Czarnych Wzgórz przyznaje mieszkańcom Raedwaldburga szereg przywilejów i wolności.

Utworzenie Rady Miejskiej i Sądu Miejskiego w Raedwaldburgu.

Rok 1061

Wiosna

Król Euryk ogłasza maksymalne stawki wynagrodzeń dla pracowników sezonowych i robotników najemnych.

Lato

Szereg buntów w głównych miastach królestwa.

Król podpisuje „Kartę Wolności" z listą przywilejów dla poddanych królestwa.

Jesień

Stracenie przywódców zbuntowanych miast królestwa.

Cofnięcie większości przywilejów zawartych w „Karcie Wolności".

Rok 1062

Wiosna

Aredwald de Court pasowany na rycerza w stolicy królestwa.

Aredwald de Court powraca do Raedwaldburga.

Lato

Raedwald de Court rozdziela szereg przywilejów obywatelom podległych mu miast.

Rok 1063

Lato

Szereg buntów w miastach królestwa.

Król Euryk ostatecznie potwierdza większość przywilejów zawartych w „Księdze Wolności".

Jesień

Aredwald de Court zaręcza się z córką hrabiego Maxin.

Rok 1064

Wiosna

Śmierć króla Euryka. Na tron wstępuje nieletni jego syn, Gebryk. Regencję przejmuje królowa, wspierana przez kilku hrabiów ze wschodnich terenów królestwa.

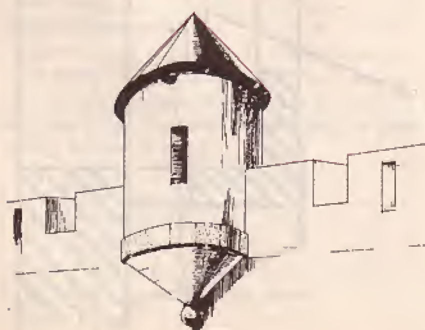
Lato

Lambert de Eattigny wznieca bunt i ogłasza się królem północnej części królestwa.

Barbakan

Wielka budowla obronna wznoszona przed bramami fortecznymi. Zazwyczaj ma postać jednej, dwóch lub więcej okrągłych baszt, połączonych krótkimi odcinkami murów kurtynowych. Jest wysunięty przed mury obronne zamku lub miasta warownego. Z innymi częściami twierdzy łączą barbakan specjalne kryte korytarze i chodniki. Zadaniem barbakanu jest utrudnienie podejścia do bramy oraz jej osłonięcie. Charakterystyczną cechą budowli jest jej przystosowanie do walki z napastnikami znajdującymi się na zewnątrz fortyfikacji oraz wewnątrz przejazdu (patrz plan). Barbakan, z racji skomplikowanej konstrukcji i znacznych czasami rozmiarów, należy do najdroższych budowli obronnych zamku. Nakłady przeznaczane na wznoszenie największych barbakanów można nawet porównywać z kosztami niewielkich warowni i strażnic.

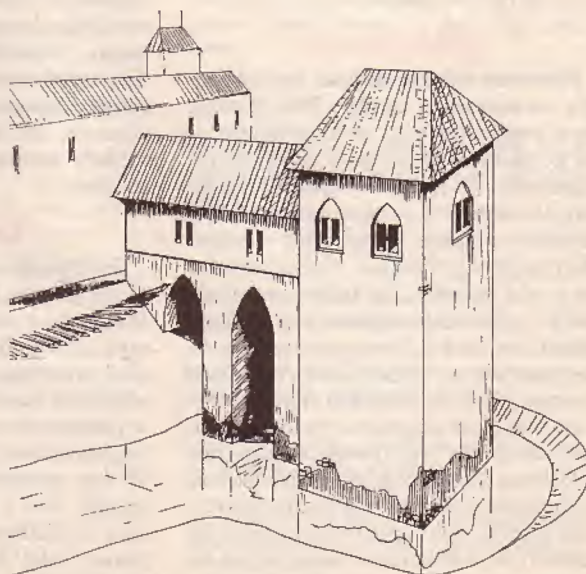
Bartyzana



Okrągła wieżyczka nadwieszana w różnych fragmentach muru obronnego. Charakteryzuje się niewielką średnicą i wysokością (ma zwykle jedną, z rzadka dwie kondygnacje). Budowana w miejscach, gdzie należy doraźnie wzmocnić obronę, np. na środku dłuższego odcinka murów obwodowych, między basztami lub w narożu, gdzie nie powstała dotąd żadna budowla obronna. Bartyzana jest częściowo wysunięta poza lico muru, dzięki czemu można z niej prowadzić ostrzał poziomy – do napastników oddalonych, pionowy – do zbliżających się do podnóża muru oraz kleszczowy – pozwalający razić podchodzących wrogów z boku. Obecność wieżyczek w poważnym stopniu powiększa walory obronne twierdzy. W mniejszych zamkach bartyzany mogą stanowić jedyne budowle o konstrukcji wieżowej, co dodatkowo powiększa ich rolę podczas obrony zamku. Przy tych wszystkich zaletach są to konstrukcje stosunkowo tanie – koszt budowy wieżyczki o średnicy 12 stóp (ok. 3,5 metra), murze grubości 4 stóp (trochę ponad 1 metr) i wysokości 12 (ok. 3,5 metra) jest równy cenie 9 mieczy.

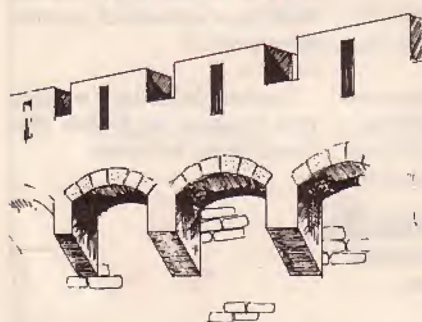
Dansker (gdanisko)

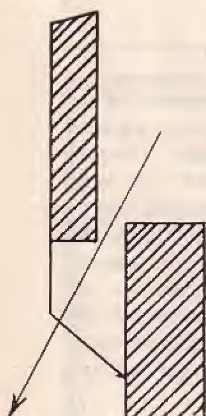
Wykusz lub baszta wznoszona na zewnątrz linii murów obronnych, połączona z zamkiem krytym pomostem. Dansker ma duże znaczenie użytkowe – już samo istnienie baszty przeznaczonej na latryny w poważnym stopniu zmniejsza ryzyko pojawienia się zarazy wewnątrz zamku. Dodatkowym zadaniem danskerów basztowych, budowanych w miejscach obdarzonych znacznymi walorami obronnymi (niski pagórek, skała, nasyp ziemny),



było flankowanie części obwodu fortecznego. Z tego też powodu należy on zazwyczaj do najsilniej umocnionych części zamku. Do ciekawostek należy zaliczyć fakt, że umieszczone w pomoście danskeru zapadnie służą niekiedy do pozbywania się nie tyle wrogów, co niezbyt mile widzianych przez władcę mieszkańców zamku. Dansker basztowy, podobnie jak barbakan, musi się odznaczać solidną konstrukcją, więc również zalicza się go do najdroższych budowli zamkowych. Do ceny silnie ufortyfikowanej baszty należy doliczyć koszt wzniesienia pomostu komunikacyjnego oraz dodatkowe wydatki związane z budową w szczególnie ciężkim terenie.

Machikuły





Kamienne ganki strzeleckie dostosowane zarówno do prowadzenia ostrzału poziomego – do celów oddalonych, jak i pionowego – do napastników znajdujących się u podnóża muru. Są budowane na murach obronnych oraz na basztach i wieżach. Koszt machikułów długości 8 stóp jest równy cenie 1 miecza, są więc dość tanim sposobem na wzmocnienie obrony zamku.

Międzymurze

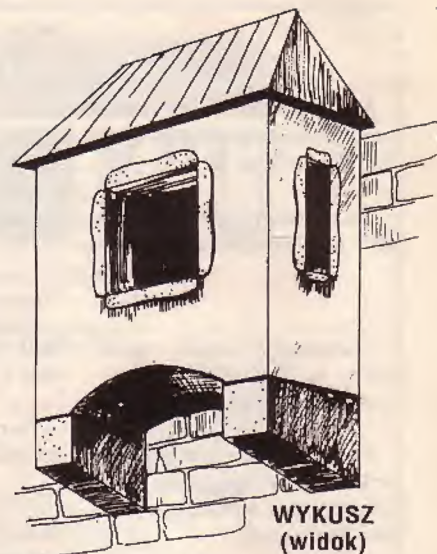
Przestrzeń między dwiema liniami murów obwodowych zamku. Pełni funkcje drogi komunikacyjnej, ma również znaczenie gospodarcze. Rosnąca tu trawa stanowi zapas paszy dla rumaków bojowych, trzody i bydła należących do pana zamku. W międzymurzu znajduje się też ogród z najbardziej potrzebnymi ziołami. Czasem urządza się w nim cmentarz, na którym chowa się osoby najbardziej zasłużone, np. rodzinę właściciela zamku, o ile nie znalazło się dla niej miejsce w podziemiach zamkowej świątyni. Podczas oblężenia międzymurze stanowi miejsce schronienia okolicznej ludności chłopskiej oraz żywego majątku pana feudalnego (bydło rogate, trzoda chlewna, konie, drób). Odległość między dwoma murami twierdzy nie może być zbyt mała, by znalazło się wystarczająco dużo miejsca dla okresowo powiększonej liczby obrońców. Nie może być również zbyt duża, gdyż osłabiłoby to współdziałanie obrońców ustawionych na obu liniach muru, a także zbytnio wydłużyło linię obrony. Mur zewnętrzny, w przypadku zdobycia przez napastników, powinien stanowić raczej przeszkodę do pokonania, niźli osłonę przed wzrokiem strzelców na murze wewnętrznym. Międzymurze liczy sobie zazwyczaj 25 do 30 stóp szerokości (ok. 7-8,5 metra). Trudno mówić o jego cenie, raczej już o wpływie, jaki wywiera na koszt zewnętrznej linii murów.

Mur zewnętrzny (niski, drugi)

Zewnętrzna linia muru obronnego, biegnąca wokół innego, najczęściej starszego, obwodu fortecznego. Stanowi uzupełnienie dotychczas istniejących umocnień, powiększając liczbę stanowisk strzeleckich. W porównaniu z murem wewnętrznym odznacza się mniejszą wysokością i grubością ściany. Baszty wzniesione w linii muru zewnętrznego są również stosunkowo niskie, bardziej obszerne, czasami otwarte od tyłu. Najwyższa kondygnacja baszt w zewnętrznym murze obronnym znajduje się najczęściej poniżej poziomu korony muru wewnętrznego. Pozwala to obrońcom kontrolować teren nawet wtedy, gdy mur zewnętrzny jest już zdobyty przez wroga, a z drugiej strony napastnicy wciąż nie są w stanie zajrzeć do wnętrza twierdzy właściwej. W bardzo dużych zamkach, o trzech i więcej członach, mogą istnieć nawet trzy linie murów obwodowych, każdy niższy i węższy od poprzedniego. Wymiary muru zewnętrznego, podobnie jak to się dzieje w przypadku muru wewnętrznego, są zależne od terenu, na jakim wzniesiono zamek oraz od rodzaju zagrożenia (liczba napastników, ich rozmiary, możliwości fizyczne i uzbrojenie). Mur zewnętrzny najczęściej osiąga wysokość ok. 20 stóp (ok. 6 metrów), a jego grubość dochodzi do 6 (ok. 1,7 metra). Budowa 4 stóp bieżących takiego muru kosztuje więcej niż długi miecz przyzwoitej jakości (cena jednostkowa zewnętrznych obwarowań jest więc znacznie mniejsza od ceny jednostkowej pierwszego muru). Ponieważ drugi mur jest zawsze dłuższy od pierwszego, a na dodatek w jego linii znajduje się więcej baszt (być może niższych, ale za to bardziej obszernych), nakłady związane z ich wzniesieniem są podobne.

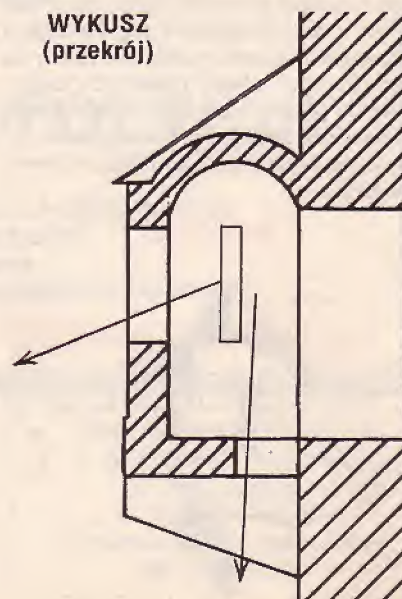
Przedbramie

Dodatkowe umocnienie bramy warownej w postaci umocnionej przybudówki. Składa się z części obronnej oraz z tzw. szyi, czyli osłoniętego przejazdu. Najprostsze przedbramia to po prostu zamknięte wieloboki murów obronnych, najczęściej w kształcie prostokąta bądź lejka o tej samej szerokości, co stojąca za nim baszta. W tym przypadku częścią obronną jest zwykły mur z przejściem komunikacyjnym. Dodatkowa brama (stąd się bierze nazwa całej budowli) jest umacniana wszystkimi urządzeniami obronnymi – mostem zwodzonym, broną, strzelnicami i krenelażem. Niektóre zamki w centralnych hrabstwach królestwa posiadają bardziej skomplikowane przedbramia złożone z dwóch lub trzech członów, czasem wzmocnionych nawet specjalnym warownym budynkiem bramnym. W rejonach przygranicznych funkcje skomplikowanych przedbrami zaczynają przejmować barbakany. Wysokość nakładów ponoszonych na wzniesienie przedbramia zależy od jego wielkości i cech konstrukcyjnych.


WYKUSZ (widok)

Szyja

Najbardziej prymitywny rodzaj przedbramia złożony z dwóch odcinków muru wysuniętych poza granice obwodu fortecznego. Niewielka szerokość przelotu szyi, czasem spadająca nawet poniżej 6 stóp (ok. 1,7 metra), powoduje stłoczenie nacierających wrogów i zmniejszenie ich ruchliwości, umożliwiając kusznikom obrońców skuteczniejszy ostrzał. Koszt szyi zależy przede wszystkim od długości jej murów, jednak zazwyczaj nie jest zbyt wysoki.

WYKUSZ (przekrój)


Czas budowy zewnętrznego muru obronnego z basztami oraz innych budowli obronnych

Budowa zewnętrznego obwodu fortecznego, wiążąca się ze znacznymi nakładami finansowymi, nie jest najczęściej inwestycją jednorazową – władcy feudalni, żyjąc rozrzutnie i do tego na kredyt, po prostu nie dysponują zbyt dużymi kwotami. W związku z tym, gdy już zaistnieje konieczność rozbudowy zamku, sprytni rycerze wznoszą jedynie to, co jest w danej chwili najbardziej potrzebne. Reszta musi poczekać na lepsze czasy.

W pierwszym etapie powstają zazwyczaj dodatkowe umocnienia bramy (szyja lub przedbramie), bartyzany oraz machikuły. Ich budowa, nawet w przypadku dużych zamków, zajmuje rok albo co najwyżej kilka lat, bo nie są to przecież zbyt kosztowne inwestycje.

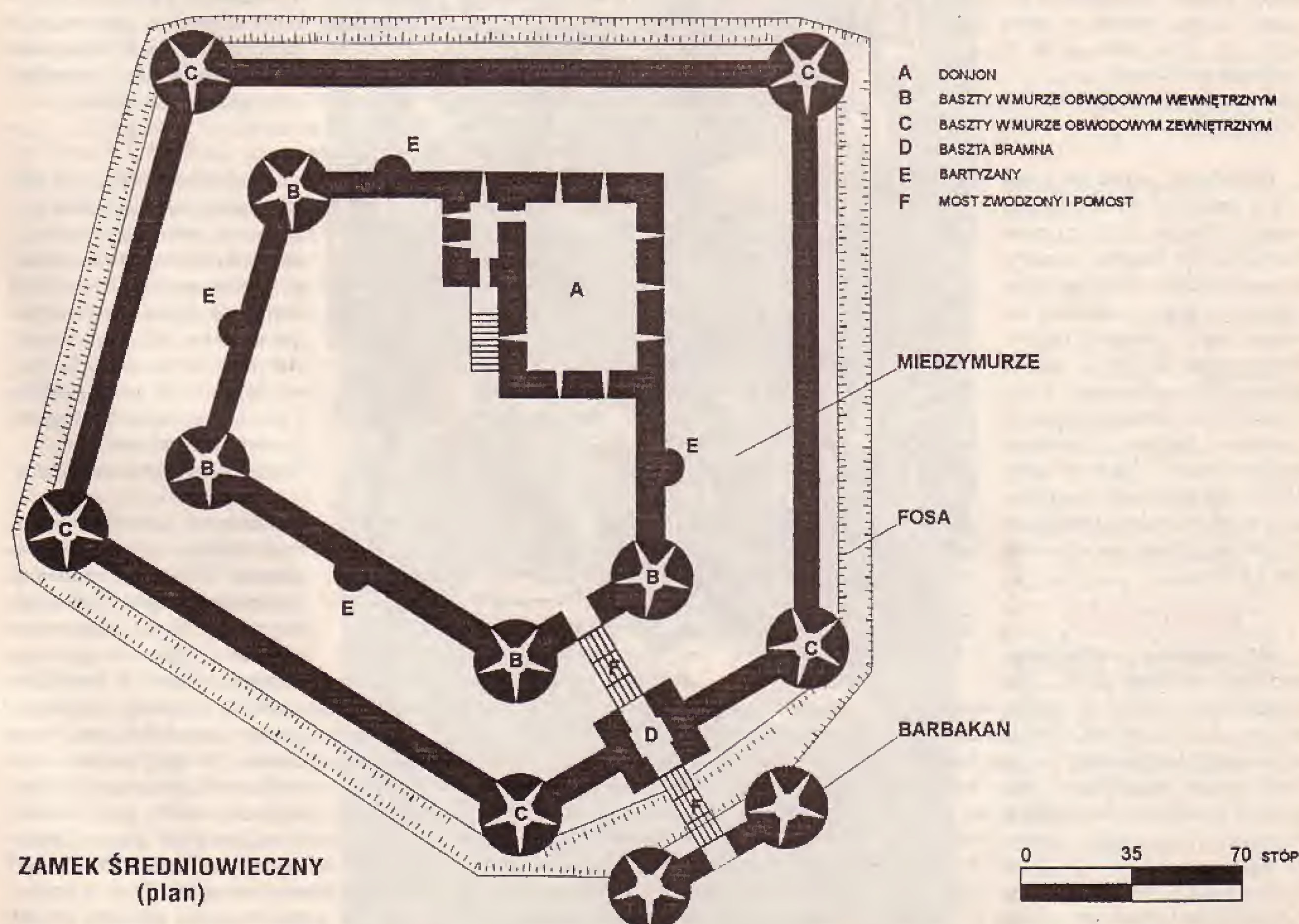
W drugiej fazie pojawia się właściwy zewnętrzny obwód forteczny. Jeśli są w nim przewidziane baszty, to powstają pojedynczo, z początku na najbardziej zagrożonym kierunku (najłatwiejsze podejście do zamku oraz brama), potem zaś na pozostałych. Następnie baszty są łączone murem obronnym. Jeśli pierwotny plan nie przewiduje wzniesienia baszt, modernizacja rozpoczyna się od budowy muru lub jego części (oczywiście na najbardziej zagrożonym kierunku). Po pewnym czasie na murze pojawiają się bartyzany. Dlaczego? Powiedzmy sobie szczerze – baszta to dobra rzecz, zwłaszcza podczas obrony zamku. Budowa muru, w sprzyjających warunkach, z dużą liczbą robotników i odpowiednią ilością materiałów, trwa przynajmniej 3 lata. Wznoszenie baszt może się ciągnąć znacznie dłużej.

Ponieważ natura nie znosi próżni, a brama, nawet zbudowana w zewnętrznym murze obronnym, zawsze wymaga ochrony, w trzecim etapie powstaje kolejna szyja. Ta stopniowo przekształca się w przedbramie, a następnie w barbakan (na początek drewniany, a potem – „jeśli Bóg da" – murowany). Równolegle powstają danskery, wykuszowe lub basztowe. Wznoszenie budowli chroniących bramę zajmuje kolejnych kilka lat. Dopiero wtedy można nieco spocząć na laurach.

Jedynym wyjątkiem w tym cyklu są machikuły, które mogą powstawać w każdej z faz budowy. W pierwszym etapie pojawiają się jeszcze w wewnętrznym obwodzie fortecznym – początkowo na basztach, następnie nad przejazdem bramnym i wreszcie na innych odcinkach muru. W drugim etapie powstają wraz z poszczególnymi budowlami obronnymi – basztami i murem. W trzecim wzmacniają ochronę bramy i danskery basztowe. Oczywiście ich budowa dodatkowo przedłuża okres unowocześniania zamku.

Kto mógł zbudować zewnętrzny obwód forteczny z basztami?

Jak już wspomniałem wcześniej, gigantyczne inwestycje związane z budową muru zewnętrznego przekraczają możliwości przeciętnego barona. W istocie czasami są zbyt wielkie dla monarchy, który buduje zazwyczaj kilka zamków – i to dużych – naraz. Nie dziwmy się więc, że co krok można spotkać zamki nie dokończone. W jednych znajdziemy jedynie wzmocnienie bramy (np. niewielki barbakan), w innych wyłącznie zewnętrzny mur obronny, w jeszcze innych wyłącznie machikuły i dodatkowy mur obronny. Zamki w pełni rozbudowane należą zazwyczaj do najbogatszych arystokratów w państwie i są to niemal wyłącznie gniazda rodowe. Poza tym koszt rozbudowy ściśle zależy od wielkości wewnętrznego obwodu fortecznego. Jeśli nie jest on zbyt wielki, to koszty rozbudowy także nie będą najwyższe – w przeciwnym wypadku mogą przejść wszelkie wyobrażenie i wpędzić w długi, jakie stały się przyczyną upadku niejednego magnackiego rodu.



ZAMEK ŚREDNIOWIECZNY (plan)

Witya Salymow

SMUTNY ŻYWOT ŁOTRA

CZYLI HULTAJÓW, ZŁOCZYŃCÓW, DZIADÓW A DZIEWEK WSZETECZNYCH OPISANIE KRÓTKIE

ilustracje P. Kowalski

Item powiedział sposób takowego tych pieniędzy na ludzi prostych wygrywania. Naprzód szukamy chłopa jakiego, co by pieniądze miał. Nalazwszy go [...] mój towarzysz drugi będzie go bawił przy sobie, wypytywając go, skąd by beł, prosząc go, by listek [list] *do kogokolwiek wziął [...]. Ja wtem jako głupi przyjdę do nich spokojnem [...].* [towarzysz mój] *wabi go do gospody po list, przyszedłwszy gorzałki dadzą i karty na stół. A ja, co się głupim czynię [...] będę grał z moim towarzyszem jako głupi, dając na sobie wygrywać. A zatem też namówię tego człowieka do gry i będzie grał. Damy mu sprzodku wygrać, aż się zacieszy, i damy mu dwa tuzy, króla i wysznika. A sobie dam dwoje sześć ok, które będę przed nim ukazować, a do tego tuza i kralkę. To chłop zacieszywszy się, widząc u mnie sześć ok, stawi siła, a ja to wszystko wyciągam.*
(z zeznań oszusta karcianego, XVI wiek)

Odwróćcie wzrok od rycerzy i herosów! W cieniu ich chwały i bohaterskich czynów ukrywają się ludzkie szczury, przemierzające błotniste ulice dawnych miast, węszące łatwego łupu i prostych uciech. Przyjrzyjcie się im z bliska, bowiem to one stanowią szarą codzienność tamtego czasu; są natrętne, sprytne, a czasem niebezpieczne – jak to szczury. Roznoszą najgorsze plagi: nędzę, głód, choroby i poniżenie. Wystrzegajcie się ich albo uczcie od nich...

Ludzie luźni

Jeśli mówimy o wszelkiego rodzaju wagabundach lub włóczęgach, chodzi tu przede wszystkim o tzw. „ludzi luźnych". Ponieważ w średniowieczu i renesansie wolność jednostki była mocno ograniczona (chłop był przypisany do ziemi, rzemieślnik do swego warsztatu pracy itd.), grupy swobodnie przemieszczających się ludzi były dla miejscowych władz bardzo uciążliwe. Uciążliwość ta brała się z faktu, że „ludzie luźni" – pozostający poza kontrolą władz i pozbawieni określonego, stałego źródła zarobku – imali się często zbójectwa, rabunku lub żebractwa. Oczywiście nie wszyscy byli przestępcami, jako że większość podejmowała się sezonowych robót dorywczych. Latem były to prace gospodarcze na wsi, żniwa i flisactwo (spławianie drewna), na zimę zaś wracano do miast: bardziej obrotni najmowali się na służbę, reszta trudniła się żebraniną lub



innymi pokątnymi zajęciami, próbując dotrwać do cieplejszej pory roku; wielu włóczęgów zaciągało się do wojska lub było doń wcielanych siłą.

Co ciekawe, wśród nich znaleźć można było wiele kobiet: na bruk trafiały niewiasty porzucone przez mężów, wygnane z rodzinnej wsi (panieńska ciąża), czy wreszcie córki zbiedniałych chłopów lub rzemieślników, nie mogących utrzymać licznej rodziny.

Ze środowiska „ludzi luźnych", wciąż przemieszczających się w poszukiwaniu zarobku, wywodziła się ogromna liczba wszelkiego rodzaju przestępców. A ponieważ najemny włóczęga był o wiele tańszym pracownikiem niż robotnik miejscowy, czyli stanowił niepożądaną konkurencję, więc władze poszczególnych miast ostro włóczęgostwo zwalczały. Organizowano przeróżne akcje wyłapywania „luźnych" (szczególnie nierządnic, których plaga niejednokrotnie przybierała niezwykłe rozmiary) i odstawiania ich poza mury miejskie. Nie na wiele się to zdawało, gdyż włóczędzy wykorzystywali najbardziej przemyślne sposoby (np. przebranie za osobę innej płci czy przeczołganie się ściekiem miejskim), by wrócić z powrotem. I nic dziwnego – mieli tu przecież spore możliwości zarobku, moc niewyszukanych rozrywek i towarzystwo podobnych sobie.

Żacy

Podpiłem sobie (...) i szedłem potaczając się. Tam stał przed tą kamienicą rzemieślniczek i dał mi szpetne słowo, a potem uciekł i zamknął drzwi. Ja potem rzuciłem cegłę we drzwi i do okna potem. Ale mnie zaś niewiasta fetorami [nieczystościami] *podlała i drudzy wystąpili z drągami i pobili, potłukli mnie.*
(opowieść anonimowego żaka)

Barwne i hałaśliwe środowisko żaków – czyli dawnych odpowiedników dzisiejszych studentów – często dla ówczesnych władz było źródłem niemałych utrapień i zgryzoty. Trzeba pamiętać, że do żaków zaliczali się zarówno dwunasto-, trzynastoletni chłopcy, jak i niemal dwa razy starsi od nich mężczyźni. W takiej grupie – różniącej się nie tylko wiekiem, ale też pochodzeniem, religią, czy choćby przynależnością do określonej bursy lub klanu studenckiego – nieuchronnie dochodziło do najprzeróżniejszych awantur, burd i zamieszek; od czasu do czasu zdarzały się też starcia z czeladnikami rzemieślniczymi,

żebrakami itp. Co ciekawe, w zamieszkach często brali udział profesorzy, szczególnie ci młodsi wiekiem. Duże grupy żaków posuwały się nie tylko do wywoływania awantur, ale też do napaści rabunkowych lub – pod pozorem kontynuowania tradycji – do wymuszania okupów. Do ściągania przeróżnych urojonych opłat i danin chętnie dołączali wszelkiej maści złoczyńcy, a przypadkowa śmierć któregoś z uczestników zajść była pretekstem do nowych zamieszek. Ponieważ ciągłe awantury powodowały interwencje magistratu, więc żacy i pachołkowie miejscy nienawidzili się serdecznie, nawzajem uprzykrzając sobie życie.

Oprócz rabunku i żebraniny żacy czasem imali się również bardziej godziwych sposobów zarobku. Jako osoby biegłe w sztuce czytania często chodzili po wsiach „z Ewangeliją" (tzn. czytali chłopom fragmenty Pisma Św.), za co otrzymywali lada jaką jałmużnę, zazwyczaj żywność.

Z biegiem czasu żacy coraz powszechniej zaopatrywali się w broń, a w trakcie potyczek krew lała się obficie. O rozmiarach tej plagi świadczyć może fakt, że w trakcie awantur, jakie miały miejsce w Krakowie w 1753 roku żacy opanowali bramy miejskie i kilka ulic, a za pomocą zdobycznej armaty zaatakowali ratusz miejski. Sytuację opanowano dopiero po dłuższych pertraktacjach i osadzeniu w mieście garnizonu regularnego wojska.

Żakowska brać znana była z solidarności, szczególnie jeśli któryś z nich został ranny lub zginął w trakcie tumultu. Biada kramarzowi, który podniósł rękę na studenta, choćby nawet w obronie swej własności! Zmarłemu wyprawiano wystawny pogrzeb, zaś winny śmierci ponosił nieformalną, lecz dotkliwą karę (czekało go np. ciężkie pobicie lub zdemolowanie domu).

Pomiot złodziejski

Tymi czasy, czego nie ukradniesz, tego nie masz
(wytrawny złodziej do początkującego)

Wedle powszechnej opinii złodziej to osoba z marginesu, nie mająca wiele wspólnego z „porządnymi" obywatelami. Nic bardziej błędnego! Plaga ta dotykała ludzi wszystkich stanów – włóczęgów, chłopów, ale też służbę, rzemieślników i... kupców. Szczególna pokusa czyhała na służących, przez cały dzień obcujących z majątkiem – niekiedy bardzo znacznym – swego chlebodawcy, jednak okazji do kradzieży i tak było bardzo wiele. Początkujący (lub starsi, mniej sprawni fizycznie) grzebali po śmietnikach, zbierali pozostawione przez nieuwagę przedmioty, lub – korzystając z roztargnienia gospodarza – kradli cokolwiek, co miało jakąś wartość. Ponieważ centrum życia handlowo-towarzyskiego stanowił jarmark, więc oczywiście tam właśnie złodzieje mieli najwdzięczniejsze pole do popisu: amatorzy porywali z wozów i kramów towary przywiezione na sprzedaż, a wytrawni złodzieje rzezali mieszki i opróżniali kieszenie. Ale nie tylko na jarmarku można się było obłowić. Okazja często sama pchała się w ręce: otwarta na oścież izba, kram pozostawiony bez opieki, schlany do nieprzytomności opój... Łatwej kradzieży sprzyjały częste pożary – w rozgardiaszu rzadko kto miał na tyle przytomną głowę, by skrupulatnie liczyć wynoszony z domostwa dobytek (ten rodzaj kradzieży jest wciąż powszechnie praktykowany w dzisiejszych czasach – kiedy w trakcie ubiegłorocznej powodzi



na południu Polski ludzie opuszczali swoje domy, niemal natychmiast na miejsce przypływały na motorówkach gromady „hien", rabujących wszystko, co się dało unieść); wiele rabunków przeprowadzano w niedzielę, kiedy cała rodzina udawała się do kościoła. Specyficzną formą kradzieży były „rekwizycje", dokonywane przez podążające w różnych kierunkach wojska. Za regularnymi oddziałami ciągnęły ciury obozowe wszelkiej maści, które również miały udział w łupach (warto obejrzeć na wideo film „Ciało i krew", plastycznie ukazujący życie renesansowych najemników, markietanek i ciurów obozowych). Specyficznym rodzajem złodziei byli

świętokradcy

rabujący w świątyniach i miejscach kultu. Sposób był prosty: wystarczyło schować się po wieczornej mszy gdzieś w zakamarkach kościoła i poczekać na jego zamknięcie. Rankiem, po otwarciu świątyni złodziej opuszczał budynek, unosząc w zanadrzu łup. Bojąc się kary bożej świętokradcy nie dotykali rabowanych przedmiotów gołą ręką (tylko w rękawiczkach lub przez materiał), dawali na mszę, ofiarowywali wota itp. O ile kradzieże lżejszego kalibru karano obiciem kijami lub pod pręgierzem, o tyle świętokradztwo należało do najcięższych przestępstw: winnych tego występku zazwyczaj palono.

Żebractwa wszelakiego a oszustów mnogość wielka

Kościół i jarmark – najbardziej popularne miejsca spotkań – siłą rzeczy przyciągały gromady żebraków, ludzi utrzymujących się z jałmużny i łaskawego chleba swych bogatszych pobratymców. Prawdziwą plagą byli fałszywi żebracy, chwytający się najbardziej przemyślnych sposobów, by wyłudzić nieco grosza. Często stosowanym przez nich wybiegiem, trafiającym szczególnie do pobożnych serc, było „kwestowanie" na utrzymanie poszczególnych zakonów, konfraterni lub kościołów (pieniądze zbierano np. „na światło", czyli świece, których zużywano pokaźne ilości), sprzedaż opłatków, szkaplerzy itp. Chcąc ustrzec się przed oszustami, niejednokrotnie poważnie uszczuplającymi zyski parafii, poszczególne zgromadzenia zaopatrywały „prawdziwych" kwestorów w oficjalne pisma i poświadczenia. Nie na wiele się to jednak zdawało, jako że przytłaczająca większość dobroczyńców była przecież niepiśmienna...

Pisemne rekomendacje do zbierania datków były bardzo łakomym kąskiem, należało ich więc stale pilnować – skradzione dobrze służyły nowemu właścicielowi. Jednak jeszcze lepszym sposobem na wyłudzenie pieniędzy było żebranie w miejscach zgromadzeń publicznych,

szczególnie jeśli delikwent był w widocznym stopniu upośledzony psychicznie lub fizycznie. O zyskowności tego procederu może świadczyć fakt, że zdarzało się, iż grupy awanturników prowokowały w karczmach burdy, mając za cel złamanie sobie ręki lub nogi, wybicie oka lub inne poważne uszkodzenie ciała. Przypadki umyślnych okaleczeń żebraków znane są np. z szesnastowiecznej Francji. Jeśli pech chciał, że żebrak był zdrów (a nie miał odwagi na dokonanie samookaleczenia), mógł udawać kalekę lub odpowiednio się ucharakteryzować.

Trzeba jednak pamiętać, że nie wszyscy żebracy byli oszustami – wielu z nich to ludzie dotknięci autentycznym nieszczęściem, których do owego tragicznego stanu sprowadził zwykły głód, wojenne kalectwo, choroba, utrata majątku (długi, pożar, rekwizycja przez wojsko). Wśród żebraków można było znaleźć wagabundę, pragnącego przeczekać w mieście mroźną zimę, zbiedniałego chłopa, wyzutego z majątku, czy służącą, wykorzystaną przez chlebodawcę i w ciąży wyrzuconą na ulicę.

Peregrynacje dziadowskie

Poważną część żebraków stanowili ludzie starsi. Jeśli nie mieli rodziny, która mogła ich utrzymywać (lub po prostu zostali wyrzuceni przez nią z domu), musieli ruszyć w świat, utrzymując się z jałmużny, sezonowych prac dorywczych lub znachorstwa. Szczególnie popularne było to ostatnie zajęcie – do najczęściej praktykowanych zabobonów należało „zamawianie" chorób, przepędzanie deszczu, odwracanie złych spojrzeń, ziołolecznictwo i udzielanie wszelkiego rodzaju porad praktycznych; ludzie ci sprzedawali na odpustach przeróżne świątki, wota, amulety ochronne i przedmioty o rzekomo „cudownej" mocy.

Żebracy (ale przede wszystkim złodzieje i inni przestępcy) wykorzystywali specyficzny język i umowne gesty do komunikowania się między sobą. Przeróżne znaki – kółka, kwadraty, krzyże itp. – pozostawiane na drzewach, kamieniach lub murach domostw miały prostą symbolikę: za ich pomocą informowano o skąpstwie lub hojności danego gospodarza, broni, przyrządach złodziejskich, możliwości noclegu, zdobycia jedzenia itp. System ten najwidoczniej dobrze spełniał swoją rolę, skoro znaki tego rodzaju można było spotkać jeszcze przed II Wojną Światową, a gwara przestępcza przetrwała do dziś.

Dziewki wszeteczne

Panna, gdy kocha jakiego mężczyznę, udaje się do niego i zaspokaja u niego swoją żądzę. A kiedy małżonek poślubi dziewczynę i znajdzie ją dziewicą, mówi do niej: gdyby było w tobie coś dobrego, byliby cię pokochali mężczyźni i z pewnością byłabyś sobie wybrała kogoś, kto by wziął twoje dziewictwo. Potem ją odsyła i uwalnia [się] *od niej.*

Ibrahim ibn Jakub

Kobiety sprzedajne (określane też jako wsztecznice, nierządnice, murwy) były stałymi i licznymi mieszkankami dawnych miast. Cieszyły się stosunkowo dużymi przywilejami i prawami, nierzadko występując do władz miejskich ze skargami na nieuczciwą konkurencję, zaniżającą cenę usług. Nie ma w tym nic dziwnego, jako że niektóre domy publiczne utrzymywane były z kasy miejskiej! W nich to często gościli oficjalni goście, szukając chwili rozrywki. Nierządnice, oficjalnie tolerowane przez władze, uczestniczyły w różnych uroczystościach, otrzymywały drobne upominki od magistratu itp.



Większość z nich wywodziła się ze wsi, a przybywszy do miasta, wybierały łatwy chleb. Spora część nierządnic to byłe służące, wykorzystane lub zgwałcone przez chlebodawcę – utrata dziewictwa w praktyce przekreślała szansę na zamążpójście, więc powrót do rodzinnej wsi był bezcelowy.

Podobnie jak w innych grupach „luźnych", panowała tu swoista gradacja. Najwyższy status miały wszetecznice, mieszkające w zamtuzach, często zresztą prowadzonych przez urzędników miejskich; inne kobiety pracowały w szynkach i karczmach, gdzie raczej nie musiały narzekać na brak klientów. Osobną kategorię stanowiły murwy wędrowne. Ich liczba gwałtownie się zwiększała, gdy w mieście odbywała się jakaś większa uroczystość (np. koronacja króla) lub nadciągał większy oddział wojska. Co jakiś czas liczba nierządnic wzrastała tak bardzo, że siłą usuwano je poza obręb miasta (co oczywiście nie na wiele się zdawało, gdyż sprytne niewiasty różnymi sposobami szybko wracały z powrotem). Przy tak rozpowszechnionym nierządzie i niskim poziomie higieny prawdziwą plagą były choroby weneryczne. Jedynym sposobem, który łagodził ból owrzodzonego ciała było nacieranie maścią rtęciową i wygrzewanie się na gorącym piecu. Jeśli nierządnica zdecydowała się na urodzenie dziecka, zazwyczaj po kryjomu zostawiała niemowlę na progu kościoła lub szpitala (instytucje te pełniły wówczas rolę nie tylko lecznic, ale przede wszystkim dzisiejszych sierocińców, przytułków i hospicjów), licząc na dobre serce miłosiernych ludzi.

Choć w powyższym artykule można znaleźć osobne opisy żebraków, wagabundów („ludzi luźnych"), złodziei lub nierządnic, to w praktyce nigdy podział ów nie był tak klarowny i nieprzekraczalny. Poszczególne środowiska wzajemnie się przenikały, a różnice często były niewielkie. Jeden i ten sam hultaj mógł na przemian trudnić się drobnym handlem, kradzieżami i żebractwem; w jednej chwili był drobnym rzemieślnikiem lub chłopem – czyli osobą o ustabilizowanej pozycji – a w następnej mógł stracić wszystko i wylądować na dnie drabiny społecznej. Niepewność jutra stale towarzyszyła ówczesnym ludziom, a stoczenie się na margines często nie było skutkiem chciwości lub złego charakteru, lecz efektem przypadku lub nieszczęścia. Pamiętać trzeba, że powszechne ubezpieczenia, system opieki zdrowotnej i emerytury to bardzo świeże wynalazki. W tamtych czasach, jeśli chciałeś przeżyć (tak! nie dojść do bogactwa, ale po prostu przeżyć do następnego dnia) niejednokrotnie musiałeś znieść ból, strach i upokorzenie, zdusić w sobie godność i sumienie, aby zarobić na kawałek chleba.

I akurat pod tym względem niewiele się do dzisiaj zmieniło.

Powyższy artykuł powstał na podstawie pracy J. Kracika i M. Rożka pt. "Hultaje, złoczyńcy, wszetecznice w dawnym Krakowie", Wydawnictwo Literackie, Kraków 1986. Cytaty zaznaczone w tekście kursywą pochodzą bezpośrednio z książki.

Zgodnie z zapowiedzią, przedstawiam dziś drugą część opisów ziół i ekstraktów. Jeśli nadeślecie jakieś ciekawe propozycje, ta mini-rubryczka będzie – mam nadzieję – kontynuowana. W dalszej części działu znajdziecie opisy dwóch Bohaterów Niezależnych - czarnego rycerza i kapłana Gotam-gora (tego ostatniego można z powodzeniem wykorzystać jako bohatera prowadzonego przez gracza). W przyszłym miesiącu kolejny odcinek erraty, opis zakonu rycerskiego i ew. coś jeszcze (o ile znajdzie się miejsce). Równocześnie ponawiam nieustający apel o nadsyłanie przetestowanych i zgodnych z zasadami systemu scenariuszy, artykułów i opisów. Pamiętajcie, że to przede wszystkim Wasza rubryka – ja jestem tylko jej skromnym [hahaha! – przyp. red.] *redaktorem :).*

Rumcajs, gwardzista poz. XXXII

ZIOŁA I EKSTRAKTY MAGICZNE, CZ. II

ZIOŁA

NAZWA: dungeb sor (ziele pokąsanych)
MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Piaszczyste wydmy, półpustynie.
CENA: 4 szt. zł/porcję
OPIS: Ziele to używane jest głównie w garbarstwie; papka z posiekanych liści, wtarta w oprawianą skórę ułatwia pozbycie się futra, a równocześnie konserwuje podłoże. Częste doustne przyjmowanie wywaru pozbawia delikwenta owłosienia (całkowite wyłysienie), ale równocześnie opóźnia śmierć ze starości o 2k10 lat.
UWAGA: Okres ten nie wydłuża się nawet przy wielokrotnym przyjmowaniu zwiększonych dawek ziela, może to jednak prowadzić do uzależnienia i szybkiego wyniszczenia organizmu (dungeb sor ma własności toksyczne).



NAZWA: Hestns sor (ziele Hestnosa)
MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Wilgotne, zacienione zakamarki, podmokłe rowy itp.
CENA: 10 szt. zł/porcję
OPIS: Jest to jeden z najlepszych medykamentów przeciwgorączkowych, stosowany jako lek wspomagający przy wielu różnorodnych kuracjach. Po dwóch dniach przyjmowania wywaru pacjent powinien wykonać test przeciwko odp. nr 6. Jeśli jest on udany, gorączka mija (choć oczywiście pozostałe objawy choroby mogą się nadal utrzymywać).

NAZWA: nulkad sor (mdłe ziele)
MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Wilgotne, gorące dżungle.
CENA: 25 szt. zł/porcję
OPIS: Mulkad sor ma działanie silnie drażniące spojówki i błony śluzowe. Rozpylane w postaci proszku lub – rzadziej – roztworu wodnego, powoduje u ofiary silne łzawienie, kichanie i gwałtowny ślinotok. Objawy te ustępują po upływie 2k10 minut. Ofiara musi ponadto wykonać dwa testy przeciwko odp. nr 7. Jeśli oba są nieudane, delikwent zaczyna się dusić – konieczna jest natychmiastowa pomoc.

NAZWA: imcan sor (ziele siłaczy)
MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Zagajniki dębowe.
CENA: 7 szt. zł/porcję
OPIS: Zwiększa SF o 1k100 pkt.

NAZWA: graam sor (ziele Graama)
MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Miejsca suche i nasłonecznione.
CENA: 15 szt. zł/porcję
OPIS: Ziele to leczy delikwenta z 10k10 pkt. obrażeń. Jeśli w ciągu 6 godzin przyjmie on następną porcję specyfiku, ma on mniejszą skuteczność – leczy z 8k10pkt. obrażeń (trzecia porcja przyjęta w tym samym czasie – tzn. do dwunastu godzin po pierwszej i sześciu po drugiej – leczy delikwenta z 6k10 pkt. obrażeń. Kolejne dawki mają oraz słabsze działanie, a szósta – zaaplikowana do 36 godzin od chwili podania pierwszej – jest już w ogóle nieskuteczna).

NAZWA: hustan dag sor (ziele mądrych słów)
MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Rozstaje dróg (tylko w czasie pełni)
CENA: 150 szt. zł/porcję
OPIS: Ziele to przyspiesza myśli i zwiększa koncentrację, ułatwiając wykorzystanie takich zdolności, jak *targowanie się, retoryka, przejrzenie intencji, pieśń bitewna, wykrycie zachwiania równowagi sił, trzeźwość umysłu* itp. (decyzja MG) – w praktyce objawia się to premią 10 pkt. przy testach tychże zdolności. Istnieje 25% szans, że po zażyciu ziela INT i MD delikwenta wzrosną o 2k10 pkt. (premiowane).
UWAGA: Hustan dag sor działa przez 2 godziny.

NAZWA: urgan bantoran sor (ziele słonecznych plaż)
MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Nasłonecznione plaże.
CENA: 20 szt. zł/porcję
OPIS: Po zażyciu tego ziela delikwent odnosi co prawda dwukrotnie mniej obrażeń w walce fizycznej, ale za to dwukrotnie więcej, jeśli został zaatakowany czarami. Ziele może być zażywane tylko raz na dziesięć dni – częstsze spożywanie nie przynosi efektu.

NAZWA: kustan sor (szklane ziele)
MIEJSCE WYSTĘPOWANIA: Rodzaj rzęsy porastającej niewielkie stawy i oczka wodne.
CENA: 35 szt. zł/porcję
OPIS: Przyspiesza refleks i szybkość reakcji, zmniejszając o 1 segment tempo wykonywanych czynności (ale min. 1). Działa przez 5 rund, ale równocześnie postarza delikwenta o 5 miesięcy (uwaga na gwałtowny przyrost włosów i paznokci!).

EKSTRAKTY MAGICZNE

Ponieważ ekstrakt magiczny jest niezwykle silną substancją, jego zażycie powoduje natychmiastową śmierć ofiary, jeśli nie wykonała ona udanego testu przeciwko 1/10 odp. nr 6 (niezależnie od



wyniku testu magia substancji zaczyna działać). Ponieważ wielu początkujących czarodziejów, kapłanów i żołnierzy lekkomyślnie postradało życie zażywając skondensowane ekstrakty (np. w wyniku szczeniackiego zakładu), w trosce o bezpieczeństwo czytelników podajemy receptury gotowych mikstur – szczegółowy opis ich sporządzania znajduje się w podręczniku na str. 135-136. O ile w opisie nie podano inaczej, mikstura działa po zażyciu przez 1k10 godzin.

NAZWA: Mikstura Lekkiego Oddechu
SKŁAD: Śluz krakena, wywar rozcieńczający.
CENA: 350 szt. zł/porcję
OPIS: Należy dokładnie wysmarować nią język, wnętrze ust i gardło (np. za pomocą miękkiego gałganka umocowanego na drucie lub patyku). Moc tej mikstury umożliwia oddychanie pod wodą, w dymie, trującym gazie itp. bez jakichkolwiek konsekwencji.

NAZWA: Mikstura Cichej Śmierci
SKŁAD: Włosy upiora, wywar rozcieńczający.
CENA: 200 szt. zł/porcję
OPIS: Po dokładnym nasmarowaniu całego ciała i ekwipunku delikwent staje się niewidzialny (jest to w istocie magiczna ciemność, więc w magicznym świetle delikwent znów jest widzialny).

NAZWA: Mikstura Latania
SKŁAD: Sproszkowany róg jednorożca, wywar rozcieńczający.
CENA: 450 szt. zł/porcję
OPIS: Po zażyciu tej mikstury można latać w powietrzu, swobodnie unosząc się nad powierzchnią gruntu.

NAZWA: Mikstura Boskiej Nietykalności.
SKŁAD: Oko czarnotrupa, skóra strzygi, wywar rozcieńczający.
CENA: 1500 szt. zlt/porcję
OPIS: Delikwent może być zraniony tylko bronią magiczną. Ponadto, jeśli wykona rzut na połowę odp. nr 5, atak tego rodzaju jest znacznie mniej skuteczny (50% obrażeń).
UWAGA: Ta ostatnia zdolność nie ma wpływu na bronie artefaktyczne (np. Święte Miecze Paladyńskie).

NAZWA: Mikstura Powracającej Nadziei
SKŁAD: Zęby i uszy trolla, wywar rozcieńczający.
CENA: 150 szt. zlt/porcję
OPIS: Po zażyciu mikstury organizm delikwenta może regenerować 2k10 pkt. obrażeń/rundę (po 1k5 rundach od chwili pierwszego zranienia). Regenerowane są tylko obrażenia ciała (a nie np. te powstałe w wyniku oddziaływania czarów na umysł ofiary).
UWAGA: Obrażenia powstałe na skutek działania ognia, kwasu i elektryczności nie podlegają regeneracji.

NAZWA: Mikstura Ognistej Śmierci
SKŁAD: Język czerwonego smoka, wywar rozcieńczający.
CENA: 500 szt. zlt/porcję
OPIS: : Po zażyciu mikstury jeśli delikwent splunie, to jego ślina zamienia się ognistą kulę, podążającą w określonym kierunku – patrz czar *Ognista Kula* (podręcznik, str. 146). Magia mikstury może być wykorzystana raz na rundę.
UWAGA: Mikstura działa przez 1k10 rund (MG wykonuje sekretny rzut).

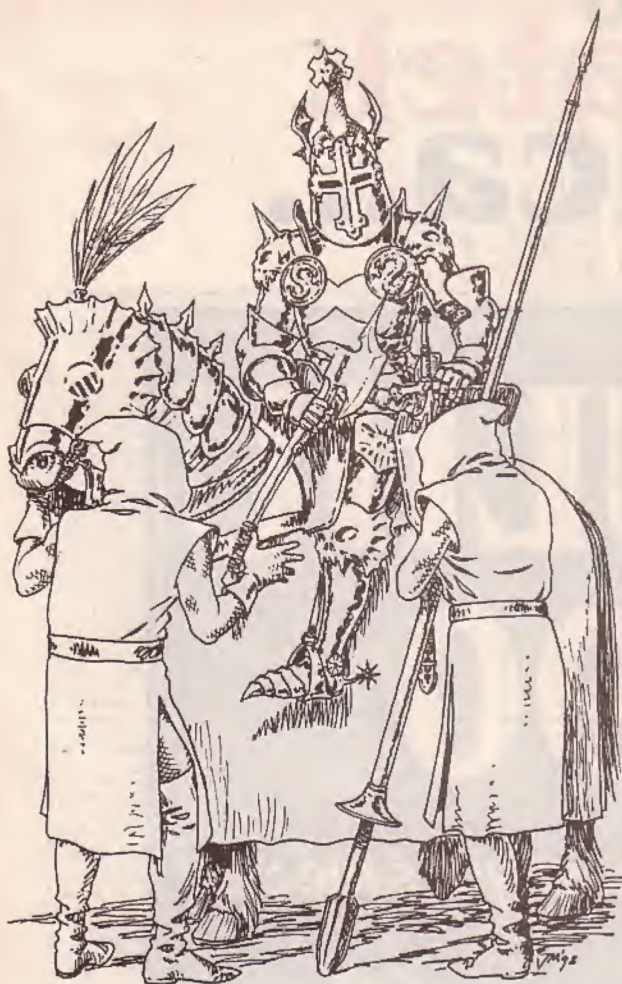
TAN GERAT UKERA

CZARNY RYCERZ POZ. IV, CZŁOWIEK

Mężczyzna średniego wzrostu i dość mocnej budowy ciała. Liczy sobie 45 lat, ale wygląda znacznie młodziej. Jego jasne, niemal srebrne oczy zawsze z uwagą wpatrują się w rozmówcę, nieomal przewiercając go spojrzeniem na wylot. Ponieważ Gerat ma na brodzie kilka niezbyt reprezentacyjnych brodawek, od wczesnej młodości nosi krótką, starannie pielęgnowaną brodę, która skutecznie maskuje ten niewielki mankament urody. Ukera nosi się dość bogato, odziewając się zazwyczaj w czarno-złote szaty. Jego herbem jest złoty bazyliszek na czarnym tle.

Tan Gerat Ukera pochodzi ze średniozamożnej rodziny szlacheckiej, od pokoleń zamieszkałej w północnych rejonach Orkusa. Przez ostatnich kilka lat walczył przeciwko sharanom, odnosząc wcale liczne sukcesy. Kilkakrotnie stawał przeciwko potworom ramię w ramię z najznamienitszymi rycerzami, jednak tylko on przetrwał żywy całą kampanię i jako zwycięzca powrócił w rodzinne strony. Wielu świątobliwych kapłanów i paladynów tolerowało jego osobę tylko dlatego, że walnie przyczynił się do wygrania kilku ważnych potyczek z sharanami, ratując życie niewinnych. Gdy jednak wycofał się z czynnego życia, zawistnicy zaczęli rozsiewać różne plotki na temat Gerata. Powiadano więc, że Ukera – będący aktywnym wyznawcą Morglitha – osobiście przyłożył rękę do śmierci kilku towarzyszy broni, składając ich w ofierze; inni twierdzili że zawarł tajne przymierze z sharanami i dzięki temu uszedł żywy, a jeszcze inni, że „zaoszczędził" część pieniędzy, przeznaczonych na uzbrojenie i najemników, a wygospodarowaną w ten sposób nadwyżkę włożył do własnej kieszeni. Tego rodzaju opowieści znajdują chętny posłuch wśród przeróżnych „wojaków", którzy kampanię co prawda spędzili w obozowych namiotach, ale za to gromkim głosem domagają się „ukarania winnych i wyciągnięcia konsekwencji". Ponieważ Ukera nie odpowiada na żadne pisma, odmawiając udania się do stolicy celem wyjaśnienia sprawy, grupa kilkunastu paladynów, rycerzy i kapłanów (na czele silnego oddziału gwardzistów) zamierza udać się do Ukeradorsur, rodowej siedziby Gerata, celem rozwiązania całej sprawy. Jeśli Ukera jest niewinny, będzie oczywiście oficjalnie przeproszony i otrzyma odpowiednie zadośćuczynienie za fałszywe posądzenia. Jeśli jednak plotki okażą się prawdziwe, to...

Charakter: praworządny zły
ŻYW 158 SF 144 ZR 71 SZ 67 INT 80 MD 77 UM 52 CH 90 PR 77 WI 33 ZW 6
ODPORNOŚCI: 1-56; 2-50; 3-; 4-55; 5-43; 6-37; 7-47; 8-44; 9-48; 10-51;
BROŃ 1: miecz półtoraręczny; bgł 99; TR 127; opóź. 5; SKUT. 189 tn.; OB + 22; SP B; AT 1;
BROŃ 2: topór bojowy; bgł 93; TR 121; opóź.4.; SKUT. 169 tn.; OB +8; SP B; AT 2;



BROŃ 3: kopia typ. ; bgł 80; TR 106; opóź. 5; SKUT. 163 kł.; OB + 0; SP B; AT 1;

ZBROJA: kirys folgowy + tarcza ryc.; OGR. 1/3, 1/2; OB bl./dal. + 63/+23; WYP 70/110/80

Przedmioty magiczne:

Ryngraf magicznej ochrony - +20 pkt. do Obrony

Topór rodowy Dulscharan - +15/15, co trzy rundy dodatkowy atak.

UWAGA: Premie wynikające z używania przedmiotów magicznych **nie zostały uwzględnione** w powyższej charakterystyce!

EL TORNUF SKIELVE

KAPŁAN POZ. I, KRASNOLUD

Tornuf jest jeszcze bardzo młodym krasnoludem (ma 86 lat), co widać nie tylko w jego zachowaniu, ale i wyglądzie. Porusza się powoli i z dostojeństwem (tak jak według niego powinien to czynić każdy kapłan Gotam-gora), lecz złośliwi twierdzą, że przypomina to bardziej poruszanie się tłustej kaczki niż krok mędrca. Dla dodania sobie powagi Tornuf podpiera się okazałym kosturem, w trakcie rozmowy z namaszczeniem gładzi swoją brodę, starając się przygwoździć adwersarza starannie dobraną argumentacją i sprawiać wrażenie, jakby zjadł wszystkie rozumy [tzn. jakby był przynajmniej na szóstym lub nawet siódmym poziomie – przyp. red.]. Ponieważ rodzina i przyjaciele kapłana doceniają jego pomoc i dobre serce (Tornuf jeszcze nigdy nie zawiódł ich w potrzebie, ofiarnie śpiesząc z pomocą potrzebującym), wszyscy tolerują tę komedię, co najwyraźniej sprawia Skielve sporą przyjemność. Jest on jeszcze bardzo początkującym kapłanem, nie przeszkadza mu to jednak podejmować teologicznych dysput z każdym, kto tylko ma ku temu ochotę. Tornuf należy do jednego z mniejszych krasnoludzkich klanów, mającego siedzibę w Czerwonych Górach, na południowy wschód od Ostrogaru. Młody krasnolud marzy o wyrwaniu się w świat, pragnie poznać nowe miejsca i zaznać przygód. Korytarze rodowej kopalni zna już od dawna jak własną kieszeń, a monotonia codzienności (oprócz odprawiania rytuałów ku czci Gotam-gora do jego obowiązków należy leczenie ziomków, którzy ulegli wypadkom w czasie prac górniczych) zaczyna go powoli nużyć. Nie chce oczywiście porzucić domu na stałe, lecz – jak sam twierdzi – „zażyć nieco ruchu". Niespodziewanie nadarza się ku temu okazja, gdyż Tornuf i Hoturgo, starszy i bardziej doświadczony kapłan, zostają wysłani przez wodza klanu do odległego Karak-gam, najświętszego miejsca krasnoludów. Jako oficjalni przedstawiciele swego rodu będą uczestniczyć w pogrzebie znamienitego bohatera. Uradowany Skielve ochoczo pakuje manatki i wyrusza w drogę...

Charakter: neutralny dobry

ŻYW 138 SF 126 ZR 40 SZ 33 INT 65 MD 98 UM 57 CH 62 PR 46 WI 36 ZW 3

ODPORNOŚCI: 1-45; 2-43; 3-36; 4-38; 5-41; 6-48; 7-39; 8-44; 9-48; 10-33;

BROŃ 1: młot bojowy; bgł 75; TR 92; opóź. 4; SKUT. 152 ob.; OB + 12; SP B; AT 1;

ZBROJA: skóra zwierzęca ; OGR. -, -; OB bl./dal. + 11/+11; WYP 15/35/40

Czary autorytatywne: Błogosławieństwo. Leczenie/jątrzenie lekkich ran, Przełamanie słabości.

Przedmioty magiczne:

Amulet z 27 PM



„Jakiś mądry, który życie znał miał powiedzieć, że
że nie z każdej mąki choćbyś chciał, zawsze będzie chleb.
Nie wystarczy orać, ani siać, gonić resztką sił,
trzeba jeszcze dobry przepis znać, żeby skutek był!"
Lady Punk, *Du Du*

W życiu każdego MG trafia się dzień, kiedy to okazuje się, iż napisał przygodę-perełkę. Z rzeczy dość znanych stworzył zupełnie grywalną i miłą jakość. Tajemniczą, z nagłymi zwrotami akcji, wciągającą... Taka jest właśnie „Maria i bestia". Pomysł stary jak świat i i tak jak on doskonały. Przerobiony na przygodę w starym, dobrym holmesowskim stylu. Osobiście uważam, że jeszcze trochę do przerobienia... Można by dodać kilka epizodów komplikujących rozwiązanie zagadki. Ale to już dla MGów zabawa. Jednym słowem: polecam serdecznie. Przygoda ta powinna sprawić Wam wiele satysfakcji. Jeden wieczór.
Miłosz

Jerzy Rzymowski

Ilustracje: Hubert Czajkowski



Motto:
„Jesteśmy dla siebie stworzeni: Bestia i Piękność.
Lecz jeśli ktoś ośmieli się kiedykolwiek nazwać ciebie bestią, wyrwę mu serce".
Joker do Vicky Vale
„Batman", reż. Tim Burton

WSTĘP

Przygoda „Maria i Bestia" przeznaczona jest do rozegrania dla 2-4 Badaczy, w systemie *Zew Cthulhu* (lata 90. XIX w.). Może zostać wykorzystana jako wprowadzenie dla początkującej drużyny, może też stać się chwilą wytchnienia od Przedwiecznych – tych Wielkich i tych całkiem malutkich. Tak czy inaczej, stanowi spore wyzwanie dla inteligentnych i spostrzegawczych graczy.

Zadaniem drużyny w przygodzie jest ocalenie Mary Carpenter – zgodnie z ostatnią prośbą jej narzeczonego. W miarę możliwości Badaczy, wskazane byłoby jak najszybsze rozwiązanie zagadki morderstw w posiadłości.

Drogi Strażniku! Zanim poprowadzisz swojej drużynie tę przygodę, przeczytaj ją uważnie parę razy. Nie jest długa, to naprawdę nie powinien być duży wysiłek. Postaraj się dokładnie wczuć w role głównych bohaterów dramatu. Na nich opiera się cała akcja – od tego, jak odegrasz te postacie zależy bardzo, bardzo wiele w tej przygodzie.

Jest zresztą jeszcze jeden sposób rozegrania tego scenariusza. Prowadziłem kiedyś „Marię i bestię" w następującym składzie osobowym: Strażnik Tajemnic (czyli ja), troje przyjaciół jako Bohaterowie Niezależni (Mary Carpenter, jej brat John i kamerdyner Maxwell) i dwóch graczy. Gdy przeczytasz ten scenariusz do końca, możesz stwierdzić, że udział przyjaciół jako BN-ów znacznie ułatwi rozwiązanie stojącego przed Tobą zadania.

Wiele szczegółów w przygodzie zostało jedynie lekko zarysowanych, tak że możesz je uściślić według własnego upodobania. Pozwoli Ci to „przykroić" ją do prowadzonej drużyny. Poza tym wprowadzenie własnych elementów sprawi, że oswoisz się z przygodą i będzie Ci się ją wygodniej prowadziło. Jako dodatkowe ułatwienie postanowiłem wprowadzić słowa-klucze w treści, zaznaczone wytłuszczonym drukiem. Pozwolą Ci one, w razie potrzeby, szybko odnaleźć akapit dotyczący konkretnego zagadnienia.

Życzę Tobie i Twoim Badaczom dobrej rozrywki.

ZANIM WSZYSTKO SIĘ ZACZNIE NA DOBRE...

Pułkownik James Rutherford ma zaledwie kilku naprawdę bliskich i sprawdzonych przyjaciół. Należą do nich Badacze, a okoliczności zawarcia przyjaźni Strażnik powinien ustalić z nimi na samym początku rozgrywki (lub w miarę możliwości uwzględnić Rutherforda w życiorysach Badaczy). Przed laty pięćdziesięcioletni obecnie Rutherford służył w brytyjskiej armii w Indiach. Swym postępowaniem wyrobił sobie opinię dzielnego żołnierza, dobrego człowieka i... zatwardziałego kawalera.

Z wyglądu pułkownik jest człowiekiem średniego wzrostu, dobrze zbudowanym. Ma siwiejące, jasne włosy i bujne wąsy. Trzyma się prosto i utrzymuje świetną kondycję. Jest przyjacielski, czasem zachowuje się nieco rubasznie (chociaż nie przy narzeczonej – wiele wskazuje, że James będzie bardzo potulnym małżonkiem, wręcz pantoflarzem).

Rutherford na co dzień mieszka w swojej posiadłości, w jednej ze wsi w Northumbrii. Oprócz niego mieszka tam dziesięć osób ze służby (o nich później). Okolica nie należy do szczególnie zaludnionych. Najbliższe **miasteczko**, ze stacją kolejową, położone jest godzinę drogi powozem od posiadłości (poruszanie się bryczką niewiele skraca czas dojazdu – droga jest w złym stanie – rozmokła z powodu częstych deszczów). Niedaleko stacji znajduje się mały, przyjemny zajazd, do którego chętnie zaglądają mieszkańcy okolicy. Szczególnie teraz, późną jesienią, kiedy na dworze jest wyjątkowo paskudnie.

Mniej więcej pół roku przed opisywanymi wydarzeniami, podczas wizyty w Londynie, James poznał miłość swego życia – dwudziestoletnią aktorkę Mary Carpenter. Pokochał ją za wrażliwość, delikatność i wdzięk; ona jego za dobroć, szlachetność i mądrość. Wydarzenia potoczyły się z prędkością lawiny.

Niecałe dwa tygodnie temu Badacze dostali **zaproszenia** na ślub pułkownika z Mary. Do zaproszeń dołączone były krótkie listy, w których Rutherford prosił przyjaciół o wcześniejszy przyjazd (trzy dni przed ślubem). Dawno się z nimi nie widział, a poza tym chciałby, aby lepiej poznali jego ukochaną.

DZIEŃ PIERWSZY

Pociąg dowożący Badaczy na pobliską stację dociera na nią około godziny piętnastej. Na miejscu można wynająć bryczkę, którą bohaterowie mogą dotrzeć do posiadłości przyjaciela. Jeden z Badaczy pozostawi coś przez roztargnienie na peronie albo zgubi jakiś liczący się dla niego drobiazg. Jak zostanie to dokładnie zaaranżowane, będzie zależało od Strażnika Tajemnic. Chodzi o to, aby za parę godzin Badacz musiał powrócić na stację.

W domu Badacze zostaną bardzo serdecznie przywitani przez Jamesa, który zaraz po ich przybyciu, pomoże im się rozgościć, zarządzi przygotowanie posiłku i oczywiście przedstawi bohaterom swoją narzeczoną – **Mary Carpenter**.

Mary jest dosyć wysoką, szczupłą dziewczyną. Ma ciemne, opadające na ramiona włosy. Jest bez wątpienia jedną z najpiękniejszych kobiet, jakie Badaczom zdarzyło się spotkać; pełna niewymuszonego wdzięku, delikatna w sposobie bycia. Jej głos jest dźwięczny i melodyjny. Można łatwo zrozumieć, dlaczego James tak się w niej zadurzył.

Około godziny później w salonie zostanie podany lunch. Właśnie podczas posiłku jeden z Badaczy zda sobie sprawę z tego, iż brak w jego ekwipunku czegoś bardzo ważnego – wręcz niezbędnego. Strażnik powinien dyskretnie zasugerować mu potrzebę powrotu na stację i odzyskanie zapomnianego drobiazgu.

Po lunchu, gdy wszyscy zaczną opuszczać salon, pułkownik poprosi jednego z bohaterów na stronę. Wyjaśni, że chciałby porozmawiać z nim na osobności i zaprosi go do swojego gabinetu.

Rozmowa w gabinecie zacznie się niewinnie – James przyzna się do straszliwej tremy, jaką czuje przed ślubem. Zakochał się pierwszy raz w życiu. Cała sytuacja jest dla niego zupełnie nowa i... wygląda groźniej niż pole bitwy. Najwyraźniej zakłopotany Rutherford szuka wsparcia w przyjacielu. Jest jednak coś jeszcze i pułkownik nie bardzo wie, jak to wyrazić. Dosyć mętnie zaczyna tłumaczyć Badaczowi, że niepokoi się o Mary. Dzieje się coś niedobrego...

I w tym momencie pada strzał.

Kula wystrzelona zza okna trafia Jamesa w plecy i przebija płuco. Pułkownik z wykrzywioną bólem twarzą osuwa się z krzesła na podłogę. Jest konający. Ostatnim wysiłkiem chwyta nachylającego się nad nim przyjaciela i szepce mu do ucha urywanym głosem: *„Chrońcie Mary... Błagam... Chrońcie... za wszelką cenę"*.

To jego **ostatnia prośba**. Pułkownik James Rutherford umiera w chwilę potem na podłodze swojego gabinetu, nie wypowiedziawszy już ani słowa.

W domu wybucha zamieszanie. Huk wystrzału ściąga całą służbę pod drzwi gabinetu. W tym samym czasie tajemniczy morderca będzie usiłował uciec z miejsca zbrodni. Jeżeli znajdujący się w gabinecie Badacz postanowi ścigać zbrodniarza, zobaczy, że tajemnicza postać przemyka się w półmroku przez obrastające dom krzaki. Napastnik szybko zorientuje się, że jest śledzony. Odwróci się i strzeli, raniąc bohatera w nogę. Jeśli Badacz nadal będzie usiłował gonić umykającego osobnika, ból zranionej nogi doprowadzi go do utraty przytomności. Rana nie jest poważna, jednak wyjątkowo dokuczliwa. Lepiej jednak, żeby w ogóle do takiej sytuacji nie doszło. Czas poświęcony przez Badacza konającemu pułkownikowi powinien być wystarczający do ucieczki napastnika.

Mniej więcej godzinę po zabójstwie powróci ze stacji Badacz, który wybrał się po swoją zgubę.

Jeszcze późnym wieczorem ktoś ze służby zostanie wysłany do miasteczka po policjantów. Przyjadą oni jednak dopiero wczesnym rankiem. Wieczór i noc Badacze mogą poświęcić na rozpoczęcie własnego śledztwa. Powinni też zabezpieczyć miejsce zbrodni, aby ślady nie zostały zatarte. Jeżeli nie pomyślą o tym, zrobi to kamerdyner Rutherforda – Maxwell (przedstaw go jakbyś opisywał Alfreda z przygód Batmana – tego słynnego kamerdynera – z tą różnicą, że Maxwell jeszcze nie posiwiał).



Na wieść o śmierci Jamesa Mary zemdleje. Później, gdy nieco dojdzie do siebie, zamknie się w swoim pokoju na piętrze i resztę dnia spędzi w samotności, chyba że któryś z Badaczy będzie chciał z nią porozmawiać. Jeśli zostanie jej zadane pytanie o sens ostatnich słów pułkownika, dziewczyna oświadczy, że nie ma pojęcia, o co mogło chodzić. Nie odważy się zejść do biblioteki i zobaczyć zmarłego narzeczonego. Pożegna się z nim dopiero następnego dnia, gdy policja będzie odwoziła ciało do miasteczka.



Reakcje służby na morderstwo są bardzo podobne: szok, żal, smutek. Zawsze idealnie opanowany Maxwell będzie się starał ukryć swoje uczucia. Tylko w chwilach, gdy uzna, że nikt go nie obserwuje, da upust swoim emocjom. Ktoś, kto przypadkiem trafi na taki moment, będzie mógł usłyszeć wstrząśnięty szept kamerdynera: „Dobry Boże! Jak to się mogło stać?!", albo podpatrzeć, jak ukradkiem wyciera nos w chusteczkę z niewielkim monogramem „M" (patrz rysunek na pierwszej stronie tej przygody). Identyczną chusteczkę któryś z Badaczy mógł wcześniej zauważyć u Mary Carpenter.

Poza Maxwellem w skład służby wchodzą: ogrodnik, stajenny i jego pomocnik, który jest jednocześnie chłopcem na posyłki (syn jednej z pokojówek), kucharka i trzy pokojówki. Wszyscy oprócz Maxwella i ogrodnika, **Abe'a Lawrence'a**, pochodzą z miasteczka, ale mieszkają w domku dla służby (Maxwell ma pokój w domu na parterze). Ogrodnik jest dawnym żołnierzem Rutherforda, zatrudnionym przez pułkownika po powrocie z Indii.

Cała służba jest pogrążona w żałobie. James odnosił się do wszystkich wyjątkowo dobrze, pomagał w potrzebie. Stajenny wspomina, jak Rutherford opłacił kosztowne leczenie jego ciężko chorego synka, pół roku wcześniej. Właśnie z tego powodu James pojechał wtedy do Londynu, gdzie poznał swoją narzeczoną.

Nic nie wiadomo o żadnych wrogach pułkownika. Nikt w okolicy nie żywił do niego urazy. Jedynie Lawrence wysuwa przypuszczenie, że może to mieć coś wspólnego z pobytem Rutherforda w Indiach, nie potrafi jednak (albo nie chce) sprecyzować swoich podejrzeń.

DZIEŃ DRUGI

Tuż po świcie w posiadłości pojawi się policja z miasteczka (detektyw i dwóch konstabli). Przybędzie także zaprzyjaźniony z Rutherfordem **doktor Jeffrey Collins**, pełniący w tym przypadku funkcję koronera. Policjanci zbiorą ślady i zabezpieczą miejsce zbrodni. Później rozpocznie się rutynowe, mozolne **przesłuchanie** wszystkich obecnych (najprawdopodobniej w salonie). Strażnik powinien przeprowadzić je bardzo drobiazgowo wobec Badaczy, aby stworzyć wrażenie, że wszyscy są podejrzani. Policjanci odnoszą się do przybyszów niechętnie i właśnie Badacze są ich pierwszymi podejrzanymi.

Podczas oględzin gabinetu i miejsca, z którego padł strzał, konstabl odnajduje wyraźne **ślady butów** odciśnięte w błocie pod oknem i prowadzące dalej w stronę okna do biblioteki. Dywan w bibliotece jest zabrudzony błotem, jednak w pewnym momencie ślad się urywa. Zostaje wykonany odlew odcisku buta i rozpoczyna się przeszukiwanie domu. Ubłocona para butów, których odcisk pasuje do tego spod okna, zostaje wreszcie odnaleziona... pod łóżkiem Badacza, który w czasie gdy popełniono morderstwo, wybrał się na stację. Bohater zostaje tymczasowo aresztowany pod zarzutem zabójstwa Jamesa Rutherforda.

Późnym popołudniem, po zajęciu się ciałem zmarłego i zakończeniu oględzin, przesłuchań, itp., dwaj policjanci powrócą do miasteczka. Na miejscu pozostanie jeden z konstabli i doktor, który postanawia zająć się poprawą samopoczucia Mary.

Collins postanawia porozmawiać z Mary na osobności. W tym celu zamyka się z nią w bibliotece. Rozmowa trwa długo. Po mniej więcej trzech kwadransach głosy z biblioteki stają się głośniejsze, jednak nie można rozróżnić słów. Nagle rozlega się huk, a zaraz po nim słychać krzyk przerażenia Mary. Znajdujący się w pobliżu konstabl wyważa drzwi (chyba że bliżej znajdował się któryś z Badaczy).

Na podłodze biblioteki leży **martwy doktor Collins** z dziurą od kuli w czaszce. Metr od niego, przy fotelu, leży skulona Mary Carpenter. W ręce trzyma dymiący rewolwer. Jest przerażona do utraty zmysłów. Nie ma pojęcia, co się stało i skąd wzięła się broń w jej ręce. Konstabl aresztuje Mary i zabezpiecza miejsce zbrodni. Pobieżne oględziny broni i rany pozwalają przypuszczać, że padł z niej także strzał, który zakończył życie pułkownika Rutherforda.

W tych okolicznościach konstabl pożycza bryczkę z posiadłości i zabiera skutą kajdankami Mary do miasteczka.

Znów Badacze mają trochę czasu na przeprowadzenie własnego dochodzenia. Trzeba jednak zawsze pamiętać, że służba patrzy im na ręce, a myszkowanie po domu może uznać za podejrzane.

W środku nocy (z czego Badacze, ani nikt z domu może nie zdawać sobie sprawy) ktoś zakradnie się do pokoju Mary. Dostanie się do niego przez okno, wspinając się po drzewie rosnącym przy domu. Ślady **włamania** będą bardzo trudne do zauważenia, tym bardziej że z pokoju znikną rzeczy normalnie głęboko ukryte.

W największej szafie w pokoju Mary Carpenter znajduje się **ukryta szuflada** (trudna do odnalezienia, chyba że Badacze uprą się i postanowią naprawdę dokładnie przeszukać pomieszczenie). Są w niej ukryte: zdjęcie Mary w towarzystwie bardzo podobnego

do niej młodego człowieka, nekrolog z gazety sprzed trzech lat (treści mniej więcej następującej: „R.I.P. ukochany syn i brat John Victor Carpenter; żył 20 lat, zmarł śmiercią tragiczną w wypadku w górach".), kompletne męskie ubranie (podobne do tego ze zdjęcia rodzeństwa), zestaw do aktorskiego makijażu i chusteczkę z monogramem „M" (patrz rysunek).

DZIEŃ TRZECI

Nad ranem do posiadłości przyjeżdżają detektyw i konstabl. Przywożą ze sobą oczyszczonego z zarzutów Badacza – znalazł się świadek potwierdzający jego niewinność. Pozostałe wiadomości są jednak bardzo złe: na drodze do posiadłości została **odnaleziona bryczka** ze zwłokami uduszonego konstabla. Po Mary zaginął wszelki ślad. Zginął również rewolwer – narzędzie zbrodni.

W tych okolicznościach policjanci rozpoczynają **poszukiwania Mary Carpenter**. Służący nie są zbyt skłonni wierzyć w winę narzeczonej pułkownika. Zwłaszcza jeżeli Badacz obecny przy jego śmierci opowiadał komuś o ostatniej prośbie Jamesa. Ogólnie panuje przekonanie, że ktoś usiłuje wrobić „panienkę Mary" w zabójstwo. Można jednak, przy bardziej wnikliwym przepytywaniu służby (oczywiście nadal trzeba robić to ostrożnie, aby do siebie nikogo nie zniechęcić), usłyszeć wzmianki o dziwnych zachowaniach panny Carpenter: bywała niekiedy bardzo zdenerwowana i płakała bez widocznej przyczyny.

Do wieczora nie dzieje się nic szczególnego. Odpowiedzialność za dom bierze na siebie Maxwell. Ze swych obowiązków wywiązuje się z podziwu godną sumiennością.

Późnym wieczorem do posiadłości przybywa niespodziewany gość. Jest nim brat Mary – **John Carpenter**.

Pan Carpenter wydaje się nieco starszy od siostry. Rodzinne podobieństwo widać na pierwszy rzut oka. John jest bardzo przystojnym mężczyzną. Podobnie jak siostra ma ciemne włosy (dosyć krótkie) i brązowe oczy (które często mruży, jakby był krótkowidzem). Jego rysy twarzy są nawet nieco zbyt delikatne – można odnieść wrażenie, że ma się przed sobą człowieka o słabym charakterze. Przeczy temu jednak wyprostowana sylwetka, energiczne zachowanie oraz zwięzły, precyzyjny styl wysławiania się. Jedyną widoczną skazą w jego wyglądzie jest duża blizna przy lewej skroni. Na twarzy ma kilkudniowy zarost.



Carpenter jest całkowicie zaskoczony wiadomościami o wydarzeniach w posiadłości. Dopiero w ostatniej chwili udało mu się zdobyć przepustkę z wojska na ślub siostry. Nie miał dotychczas okazji poznać pułkownika Rutherforda i przyznaje, że słysząc o różnicy wieku między narzeczonymi, był początkowo przeciwny ich małżeństwu. Oczywiście nie wierzy w winę Mary.

Maxwell przygotowuje nocleg dla nowego gościa. Podobnie jak reszta służby jest zdziwiony jego pojawieniem się, chociaż, jak zwykle, nie daje tego po sobie poznać. Zapytany przyzna, że nigdy nie słyszał, żeby panna Carpenter miała jakiekolwiek rodzeństwo.

Jeżeli Strażnikowi uda się podpuścić dyskretnie któregoś z Badaczy do urządzenia sobie **kąpieli** przed zaśnięciem, tego wieczora zdarzy się jeszcze coś szczególnego.

Podczas kąpieli (w łazience na piętrze) wanna z Badaczem będzie oddzielona od reszty łazienki wysokim parawanem. W pewnym momencie bohater opuści głowę (np. sięgnie po mydło, które wypadło mu z ręki, albo na chwilę głębiej się zanurzy). Usłyszy wówczas dramatyczny szept zza parawanu: „Ona jest tylko moja!", po czym padnie strzał. Kula roztrzaska kafelki na ścianie dokładnie na wysokości, na której jeszcze przed chwilą znajdowała się głowa Badacza. Gdyby nie łut szczęścia (można nawet wykonać fałszywy test Szczęścia, aby wywołać w graczu wrażenie autentycznego zagrożenia), bohater dołączyłby do ofiar zabójcy (zabójczyni?).

Podczas błyskawicznej ucieczki z miejsca zamachu napastnik popełnia błąd: gubi w łazience chusteczkę z monogramem „M" (taką, jaką wcześniej któryś z Badaczy mógł zobaczyć u Maxwella lub znaleźć w ukrytej szufladzie). Jeżeli bohaterowie zapytają o chusteczki kogokolwiek ze służby, usłyszą, że są one własnością Mary Carpenter (Maxwell czasami prasował je, jeżeli reszta służących miała zbyt wiele zajęć). Spostrzegawczy Badacze mogą jednak zauważyć jedną niezwykłą rzecz: monogram „M" można odczytać również jako połączone litery **„JVC"** (jak widać na załączonym obrazku). Mogą one pochodzić od słów **„John Victor Carpenter."**

Do końca nocy nie wydarzy się już nic szczególnego, chyba, że Badacze przejmą sprawy w swoje ręce.

DZIEŃ CZWARTY

Tego dnia nastąpi **ostateczne rozwiązanie** zagadki morderstw w posiadłości Rutherforda.

Jeżeli Badacze nie podejmą żadnych działań, które mogłyby zmienić bieg wydarzeń, około południa w bibliotece dojdzie do „spotkania" Mary i Johna Carpenterów. Osoby, które znajdą się w tym czasie w pobliżu biblioteki, usłyszą zza zamkniętych drzwi głośną kłótnię rodzeństwa:

„John – Chciałaś mnie zabić, ty mała dziwko!

Mary – Nie! Przestań! Nie chciałam, żeby do tego doszło! To był wypadek!

J. – Wypadek?! Zrzuciłaś mnie z tej przeklętej skały w przepaść!

M. – Jak mogłeś mi to zrobić? Tak bardzo cię kochałam!

J. – Miałaś gdzieś moje uczucia!

M. – John, to było chore! Musiałam się bronić!

J. – Bronić?! Ciekawe, jak teraz się obronisz?!

M. – Co robisz? Nie! John?! PRZESTAŃ! NIE!!!"

W tym momencie pada strzał.

Wtargnięcie do pomieszczenia w trakcie kłótni może się skończyć dla Badacza na trzy sposoby. Albo rzuci się w jego stronę Mary, z błaganiem o ochronę przed bratem, albo John wyceluje do niego z rewolweru i będzie usiłował odstrzelić mu głowę (skuteczność jego starań zależy od szybkości, z jaką bohater zniknie mu z pola widzenia – Carpenter jest cholernie dobrym strzelcem). Może też zdarzyć się, że Badacz zobaczy, jak postać przy stole właśnie przykłada sobie rewolwer do skroni. Tak czy inaczej, w bibliotece przebywać będzie **tylko jedna osoba**. Krótko ostrzyżona, bez blizny na czole i zarostu, ale nadal w męskim ubraniu. Mary i John V. Carpenter – dwie osoby w jednym ciele. I jeżeli Badacz nie zareaguje dostatecznie szybko, brat zabije siostrę, tym samym kończąc trwający od trzech lat koszmar.

A JAK SIĘ TO WSZYSTKO NAPRAWDĘ ZACZĘŁO?

Zaczęło się **trzy lata wcześniej**, podczas górskiej wycieczki, na jaką wybrało się rodzeństwo Carpenterów: Mary i John. Od dawna John kochał Mary na swój bynajmniej nie braterski sposób. Jego chora miłość z czasem stawała się coraz bardziej obsesyjna i niekiedy nawet zdradzał się z nią mimowolnie, wprawiając siostrę i otoczenie w zakłopotanie. Jednak podczas tej wycieczki brat stał się wyjątkowo natarczywy. Siostra zdecydowanie odrzucała jego zaloty, aż w końcu doszło do szamotaniny. Jeden niewłaściwy krok i... John runął w przepaść. Zginął na miejscu.

Nieszczęsna Mary naprawdę bardzo kochała brata. Wyjątkowo silnie przeżyła jego śmierć. Opieka lekarzy wydawała się przynosić ulgę, w rzeczywistości jednak wstrząs i poczucie winy pogłębiały się z każdym dniem. Aż pewnego dnia swymi uczuciami powołała go znów do życia – jako swoją **drugą, koszmarną osobowość**.

Mary nie była świadoma swej postępującej choroby umysłowej. John pojawiał się od czasu do czasu i początkowo nie był zbyt kłopotliwy. Wręcz przeciwnie, kiedyś nawet mocno pokiereszował dwóch rzezimieszków, którzy zaczepili ją, gdy wracała do domu z próby w teatrze. Później jednak zaczął niestety coraz bardziej przypominać prawdziwego Johna – natrętny, agresywny i śmiertelnie zazdrosny. Był gotów zabić każdego, kto stanął na jego drodze. Najpierw Jamesa, który chciał zająć jego miejsce u boku Mary. Później doktora, który wiedział co nieco o obecności Johna i usiłował go usunąć z życia siostry (sam został za to usunięty). Następnie konstabl, który chciał uwięzić Mary. Dziewczyna nie chciała jednak z nim uciec. Zależało jej na powrocie do domu. John musiał przez to włamać się do jej pokoju – mógł ją przemycić do domu, ale tylko ucharakteryzowaną. Zawsze była doskonałą aktorką, a w tym przypadku obecność brata jeszcze ułatwiła zadanie. Okazało się jednak, że starania doktora Collinsa nie spełzły na niczym. Mary zapragnęła uwolnić się od brata. Rozmowy z szaleńcami mogą być jednak bardzo niebezpieczne. Miłość przemieniła się w równie silną nienawiść i John postanowił zabić Mary.

Tak oto przedstawia się historia Mary Carpenter – Pięknej i bestii w jednym ciele. I jak zostało wspomniane na początku przygody: zadaniem drużyny jest ocalenie dziewczyny. Przed nią samą.

ZAKOŃCZENIE

Jeżeli Badacze rozwiążą w porę zagadkę, mają szansę uratować narzeczoną Jamesa przed tragiczną śmiercią (a może i kogoś jeszcze, o ile wpadną na wyjaśnienie odpowiednio wcześnie). Jest dla niej szansa na wyleczenie – będzie to trwało długo, jednak Mary pragnie na zawsze uwolnić się od brata.

Zgodnie z testamentem pułkownika, część jego majątku przypadnie przyjaciołom – Badaczom. Reszta zostanie podzielona między całą służbę i mieszkańców okolicy. Mary nie dostanie się nic – po pierwsze: James nie zdążył uwzględnić jej w testamencie, po drugie: nie zdążyła za niego wyjść, po trzecie: przecież go zabiła. Posiadłość zostanie wystawiona na licytację.

Służba Rutherforda znajdzie sobie pracę w okolicznych posiadłościach.

Kamerdyner **Maxwell Harding** zostanie bez pracy i dachu nad głową. Chętnie przyjmie ofertę pracy od któregoś z Badaczy. Jeżeli ktoś z drużyny zdecyduje się go zatrudnić, zadbaj, Szanowny Strażniku Tajemnic, aby błogosławił tę chwilę do końca swych dni.

WSPÓŁCZYNNIKI

Współczynniki są zbędne, więc ich nie podaję. Tę przygodę da się poprowadzić bez użycia kostek. Mogą się one co najwyżej przydać do podniesienia napięcia kilkoma fałszywymi testami.



*Jeszcze nigdy na naszych łamach nie pojawiła się przygoda do kultowego **KULTU**, choć wielu z Was prosiło o jakieś teksty do tej gry. W odpowiedzi zamieszczamy „Jego ostatnią nadzieję" – typowy scenariusz, który można wykorzystać w wielu różnych systemach, chociażby w **Zewie**, gdzie rolę nefaryty może grać jakieś cthultystyczne monstrum.*

*Jak na **KULT** przystało, przygoda jest tylko fabularnym zarysem wydarzeń i wiele zależy w niej od Mistrza Gry. A ten będzie musiał się bardzo wysilić, by wykorzystać niektóre z poniższych pomysłów i stworzyć odpowiedni nastrój.*

(tk)

Magnus Seter

JEGO OSTATNIA NADZIEJA

Przygoda zaczerpnięta z pisma **White Wolf Magazine** nr 43

Tłumaczenie: JeRzy

Ilustracje: Paweł Świerzak

WPROWADZENIE

Thomas Kristofferson jest upośledzonym psychicznie człowiekiem. W przeszłości padał ofiarą przemocy – najpierw ze strony ojca, a później przybranych rodziców. Przez lata cierpliwie znosił cierpienie, jednak ostatecznie przytłoczyło go ono do tego stopnia, że obiecał oddać swą duszę każdej ciemnej mocy, która pozwoli mu dokonać zemsty. Jego modlitwa była tak przepełniona rozpaczą, że przykuła uwagę Samaela, jednego z Aniołów Śmierci.

Samael objawił się dwunastolatkowi w snach oraz wizjach i nauczył go co znaczy słowo „zemsta". Pewnej nocy, oczarowany wizjami chłopiec opuścił łóżko i udał się do kuchni, w której zaopatrzył się w rzeźnicki nóż. Gdy później, tej samej nocy, Thomas ujrzał, czego nim dokonał, uciekł z przeklętego domu i zniknął w mroku.

Okaleczony emocjonalnie i podatny na ciosy, Kristofferson odnalazł złudne bezpieczeństwo wśród wyrzutków społeczeństwa. Bezbronny, rozpaczliwie pożądający miłości, był łatwą zdobyczą dla pozbawionych skrupułów ludzi, którzy znów wykorzystywali go, nieuchronnie zmuszając do dalszej ucieczki.

Myśli Kristoffersona nieustannie obracają się wokół zbrodni, które popełnił lub uważa, że popełnił. Swym olbrzymim poczuciem winy nieświadomie przywołał nefarytę, Zbieracza, który wyruszył, by go odnaleźć i stworzyć dla niego odpowiedni czyściec.

Jednak Samael nadal chroni Kristoffersona. W kolejnej wizji przestrzegł go przed Zbieraczem i pouczył, jak uniknąć grożącej kary. Porażony grozą bijącą ze snów, Kristofferson pospiesznie zaczął gromadzić artefakty, które mogłyby go ochronić. Przedmioty te, w połączeniu z obrzędem objawionym Thomasowi, mają go osłaniać przed nefarytą. Wciągają one również ofiary Kristoffersona do jego czyśćca.

Kristofferson potrzebuje już tylko jednego, aby zapewnić sobie przetrwanie.

Potrzebuje ofiar.

> „Jego Ostatnia Nadzieja" to krótka przygoda do Kultu, w której bohaterowie zostają poddani ostatniej próbie uniknięcia wiecznego potępienia, podjętej przez zdesperowanego człowieka.
>
> Scenariusz może zostać wykorzystany jako wprowadzenie do Kultu lub jako epizod w rozgrywanej kampanii. Czas akcji to późna jesień, miejsce – Stany Zjednoczone. Na początku bohaterowie powinni znajdować się w jednym z większych miast, jak Chicago lub Waszyngton. Mogą być względnie niedoświadczeni i nie muszą znać żadnej magii. Więcej wiadomości na temat Samaela i Aniołów Śmierci znajdziesz w podręczniku „Legions of Darkness".
>
> Teksty wydrukowane kursywą pisano z myślą o graczach – można je przeczytać im na głos.

PIERWSZE SPOTKANIE

Przygoda zaczyna się, gdy Thomas Kristofferson kontaktuje się z postaciami. Dzwoni z budki telefonicznej. (Biorąc pod uwagę, że postacie mogą pochodzić z dowolnego środowiska lub reprezentować dowolny zawód, okoliczności, w jakich Kristofferson dowiedział się o nich, pozostawiam Tobie). Daje do zrozumienia, że rozpaczliwie potrzebuje pomocy i chce się spotkać z bohaterami w Underground Café.

Jeśli bohaterowie odmówią, Kristofferson załamie się i zacznie błagać o pomoc. W zamian jest gotów zaoferować wszystko, co ma. Nie podaje szczegółów, tłumacząc, że omawianie ich przez telefon byłoby niebezpieczne.

Jeśli postaci nadal będą nieprzejednane, Kristofferson ujawni, że zna ich wcześniejsze wyczyny lub nawet jakieś mroczne sekrety i jest gotów wykorzystać swą wiedzę przeciwko nim. Wiadomości przekazał mu Samael w snach. Taki „podarunek" jest szczególnie odpowiedni, jeśli bohaterowie już wcześniej weszli Aniołowi Śmierci w drogę.

W końcu zapewne ktoś postanowi spotkać się z Kristoffersonem w Underground Café(. Thomas będzie nalegał, aby bohaterowie przyjechali samochodem i wzięli ze sobą wszystko, czego mogliby potrzebować podczas krótkiej podróży. Jeśli ktoś zapyta, jak mogą go rozpoznać, odpowie, że to on ich odnajdzie.

Odnalezienie Kristoffersona w jakichkolwiek rejestrach jest niemożliwe. Ma takie znajomości w półświatku, że udało mu się całkowicie wymazać wszystkie informacje, które go dotyczą.

UNDERGROUND CAFÉ

Przed chwilą zaparkowaliście samochód, a teraz zmierzacie do Underground Café(w strugach lejącego deszczu. Światła przejeżdżających samochodów odbijają się w mokrym asfalcie; w kilka chwil jesteście przemoknięci do suchej nitki. Przeklinając, szczelniej owijacie się w płaszcze i przyspieszacie kroku.

Bladoniebieski neon Underground Café(prześwieca przez zasłonę deszczu. Okazuje się, że kawiarnia znajduje się w piwnicy. Zardzewiałe żelazne schody prowadzą w ciemność.

Gdy drzwi otwierają się, mały dzwoneczek wesoło oznajmia przybycie bohaterów. Sala jest słabo oświetlona; czuć w niej silny zapach palonej kawy i papierosów. W pomieszczeniu przebywa tylko jedna osoba: stojąca za kontuarem kobieta w średnim wieku, która zbierze zamówienia bohaterów. Kristofferson zjawia się kilka minut później.

Słyszycie, jak żelazne schody trzeszczą; ciężkie kroki rozlegają się coraz bliżej.

Drzwi stają otworem i dzwonek odzywa się ponownie. Mężczyzna w długim, brązowym płaszczu wchodzi do sali. Jest całkiem przemoczony. Tupie, strząsając błoto z butów. Jego twarz przyczerniona kilkudniowym zarostem zastygła w gorzkim wyrazie. Z kącika ust zwisa papieros.

Kristofferson ignoruje kobietę za barem i skupia wzrok na bohaterach. Zatrzaskuje drzwi i rusza do przodu. Towarzyszy mu nieprzyjemny odór stęchlizny.

Mężczyzna odsuwa krzesło przy stoliku bohaterów i ciężko na nie opada. Opiera się na łokciach i pochyla się nad stołem.

– Jestem naprawdę wdzięczny, że przyszliście. Nie macie pojęcia, ile to dla mnie znaczy – mówi zachrypniętym, bliskim szeptu głosem.

Kristofferson wyjaśnia, dlaczego skontaktował się z bohaterami. Bardzo starannie obmyślił to, co chce im opowiedzieć i robi to w niezwykle przekonujący sposób. Historyjka jest po części prawdziwa, dlatego rozpoznanie wplecionych w nią kłamstw jest niemal niemożliwe.

– Mój ojciec umarł jakiś czas temu. Nigdy nie układało nam się zbyt dobrze... uciekłem z domu, gdy miałem 12 lat. Od tego czasu nosiło mnie tu i tam. Później usłyszałem, że staruszkowi się zmarło i jakimś cudem odziedziczyłem to, co po nim zostało, między innymi dom, w którym dorastałem. Wprowadziłem się do niego natychmiast w nadziei na lepsze życie, ale wkrótce zaczęły się tam dziać dziwne rzeczy. Odgłosy kroków na poddaszu, dziwne cienie na ścianach, znikające, gdy na nie patrzyłem. Dlatego też pewnego dnia przeszukałem dom i znalazłem stare pudełko w gabinecie. Nie widziałem go dotychczas, więc postanowiłem je otworzyć. I znalazłem w nim to...

Kristofferson pokazuje bohaterom zdjęcie głowy wyrzeźbionej z drewna. Na pieczołowicie wyrytym obliczu, zastygłym w złowieszczym grymasie, widnieją niezliczone cięcia. Zdjęcie wykonano na białym tle. Na jego podstawie nie da się określić rozmiarów głowy. Jest to jeden z artefaktów potrzebnych Kristoffersonowi do dopełnienia obrzędu. Doświadczeni bohaterowie mogą rozpoznać wizerunek nefaryty, ale nie będą umieli określić jego zastosowania.

– Odkąd mam to pudło, sprawy jeszcze się pogorszyły. Budzę się i słyszę, że ktoś chodzi po domu... Czasami słyszę też szepty... Kilka dni temu, dostałem list z pogróżkami, że będę się smażył w piekle. Przeraziłem się do tego stopnia, że go spaliłem. Proszę, pomóżcie mi.

Kristofferson ma nadzieję, że to wystarczy do rozbudzenia ciekawości bohaterów. Jeśli nie okażą zainteresowania, ponowi swoje wysiłki i prośby o pomoc. Zaoferuje oszczędności całego życia – około 5000 dolarów. Gdyby i to nie poruszyło bohaterów, zacznie ich szantażować. Zagrozi, że wykorzysta informacje, które o nich posiada tak, by wyrządzić im możliwie największą szkodę. Delikatnie da bohaterom do zrozumienia, co wie.

Jeśli bohaterowie zgodzą się mu pomóc, Kristofferson wstanie i nakaże, by poszli za nim. Po tych słowach opuści kawiarnię.

NA TRASIE

Kristofferson zmierza w stronę czarnej miaty zaparkowanej obok kawiarni. Pogardliwie zgniata kwit parkingowy wetknięty za szybę i go wyrzuca.

Bohaterowie muszą jechać za samochodem Kristoffersona, aby dotrzeć do jego domu. Thomas twierdzi, że prowadząca tam dróżka nie jest zaznaczona na większości map. Woli nie podawać wskazówek – znalezienie domu jest bardzo trudne.

Jeśli bohaterowie nie posiadają samochodu, będą musieli go zdobyć jak najszybciej. W najgorszym przypadku Kristofferson zgodzi się na ponowne spotkanie w kawiarni, będzie jednak nalegał, żeby nie opóźniali zbytnio wyjazdu.

Kiedy bohaterowie będą wreszcie gotowi, Kristofferson wsiądzie do samochodu i ruszy w drogę. Nie pozwali nikomu jechać ze sobą. Śledzenie go nie sprawi żadnych kłopotów – ruch uliczny jest wyjątkowo mały. Kristofferson wyjeżdża z miasta i kieruje się na wieś. Trasa jest rzeczywiście kłopotliwa – Thomas z upodobaniem wybiera boczne drogi. Po godzinie jazdy skręca w wąską, wyboistą dróżkę.

Droga prowadzi przez gęsty, ciemny las. Jest już sporo po zmierzchu i bohaterowie widzą przed sobą jedynie tylne światła wozu Kristoffersona. Podążanie za nimi staje się coraz trudniejsze. Gęsta mgła zbiera się w lesie i muszą zwolnić, aby utrzymać się na drodze. W końcu tracą samochód Thomasa z oczu. Kristofferson jedzie znacznie szybciej – mgła go nie powstrzymuje, choć jest niezwykle gęsta, niemal namacalna. W końcu bohaterowie będą musieli włączyć wycieraczki, by ścierać z szyby wilgotne macki. Ostatecznie mogą dojść do wniosku, że samochód Kristoffersona zgubił się we mgle.

W tym właśnie momencie bohaterowie stają się ofiarami rytuału Kristoffersona, który zaczął go odprawiać jeszcze przed spotkaniem. Bez względu na podjęte działania, trafią w końcu do domu Thomasa. Nawet jeśli zawrócą lub postanowią iść na piechotę, trafią do tego przeklętego miejsca. Zostali wciągnięci do czyśćca Kristoffersona, stworzonego dlań przez Zbieracza.

DOM W LESIE

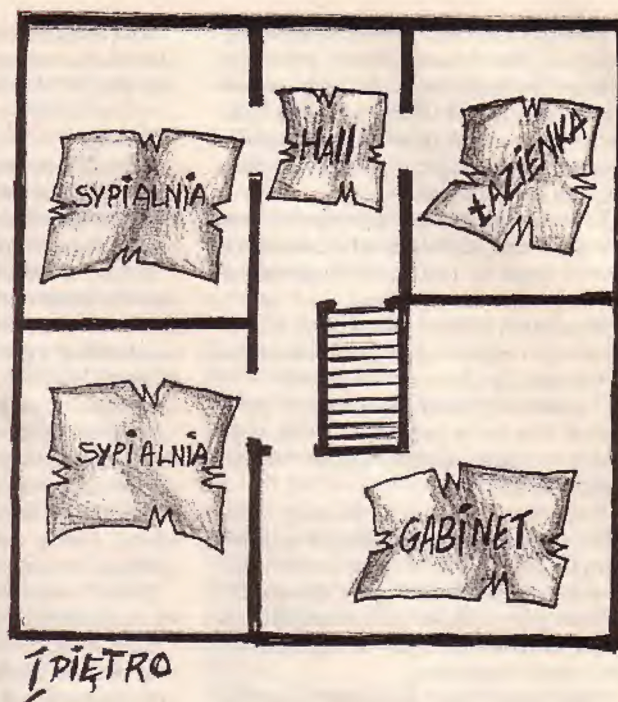
Mgła spowija was, gdy stajecie przed solidnie wykonanym, piętrowym budynkiem. Z frontowych drzwi i okna na piętrze pada blade światło. Wąskie pasmo dymu wydobywa się z ceglanego komina i wplata w ciemne, deszczowe niebo. Oprócz zaparkowanej przy ganku miaty, nigdzie nie ma śladu po Kristoffersonie. Dróżka prowadzi do garażu przy domu.

Dom wygląda zwyczajnie, choć nie ma w nim żadnych dodatkowych źródeł światła oprócz tych, które bohaterowie przynieśli ze sobą. To właśnie w tym budynku Kristofferson, jeszcze będąc chłopcem, zamordował swoich przybranych rodziców. Po powrocie i zabiciu ostatnich właścicieli złożył ich zakrwawione ciała w ofierze, będącej częścią obrzędu Samaela. Dom i jego otoczenie stanowią obecnie fragment czyśćca Kristoffersona.

Bohaterowie, którzy przeszukają samochód Kristoffersona, nie znajdą zbyt wiele. W schowku na rękawiczki znajdują się







dokumenty rejestracyjne na nazwisko Jordana Hansena. Adres pokrywa się z wypisanym na skrzynce pocztowej.

Poza podeptaną trawą nie ma śladu Kristoffersona. Nie odpowiada, jeżeli go zawołają. Za każdym razem, gdy będą chcieli odejść, droga ponownie doprowadzi ich do domu.

Nie pozostaje nic innego, jak wejść do domu. Drewniane schody prowadzą do frontowych drzwi. Nikt nie zaprasza do środka, ale drzwi są otwarte.

W DOMU

Drzwi wejściowe prowadzą do małego hallu, oświetlonego lampą parafinową, która jest jedynym źródłem światła – reszta parteru pogrążona jest w ciemnościach. Wszelkie próby włączenia lamp lub innego oświetlenia elektrycznego są całkowicie bezskuteczne. Pochodnie i inne podobne przedmioty działają zgodnie z oczekiwaniami, jednak ich światło jest mocno przyćmione. Kątem oka można dostrzec grę cieni na ścianach. Cały dom jest dziwnie cichy, nie licząc skrzypienia podłogi pod stopami bohaterów.

PARTER

1. **Weranda:** Pomalowane na biało schody prowadzą na małą werandę. Pod drzwiami leży pleciona wycieraczka z napisem „Witajcie". Solidne, dębowe drzwi mają ukośne okienko, przez które można zobaczyć kawałek korytarza.
2. **Korytarz:** Po drugiej stronie drzwi również leży wycieraczka. Ponadto na jednej ze ścian znajduje się wieszak, a pod nim półka na obuwie. Na podłodze, przed półką stoją zabłocone buty Kristoffersona. Wszystkie drzwi na parterze są otwarte. Na drzwiach do kuchni wisi kółko z kluczami do wszystkich pomieszczeń.
3. **Schody:** Te schody prowadzą na pierwsze piętro. Przykrywa je dywan, na którym bohaterowie mogą znaleźć plamy zakrzepłej krwi i błota. Główny włącznik zasilania i skrzynkę z bezpiecznikami można znaleźć w szafce pod schodami. Włącznik wydaje się być w najlepszym porządku, a jednak uruchomienie elektryczności w budynku jest niemożliwe.
4. **Jadalnia/Salon:** Podwójną funkcję pokoju można poznać po umeblowaniu. W jednym kącie stoi duży telewizor i kosztowny zestaw stereo. Ściany są ozdobione obrazami i zdjęciami. Fotografie pokazują czteroosobową rodzinę, przypuszczalnie matkę i ojca z synem oraz córką. Pozostałe zdjęcia stoją na kominku. Żadna ze znajdujących się na nich osób nie jest podobna do Kristoffersona.
5. **Łazienka:** Znajduje się tu mała toaleta i brudna muszla klozetowa. W koszyku obok leżą stare i aktualne numery magazynów „Time" i „People". Podłogę pokrywa błoto i plamy krwi.
6. **Sypialnia:** To bez wątpienia pokój nastolatka. Na ścianach wiszą plakaty grup rockowych. Część pomieszczenia zajmują komputer i wieża stereo. Zbiór kompaktów obejmuje głównie nowoczesną muzykę. Pokój i jego zawartość zdają się być nietknięte.
7. **Korytarz:** Łączy salon, tylne drzwi i kuchnię.
8. **Kuchnia:** Pomieszczenie jest względnie duże i dobrze umeblowane, ale chaos spowodowany przez Kristoffersona psuje wrażenie. Korzystał z kuchni, ale zupełnie po sobie nie sprzątał. Garnki, patelnie, porcelana i resztki jedzenia leżą porozrzucane po kuchni; pusta lodówka jest otwarta na oścież. Powietrze czuć tutaj stęchlizną.

PIERWSZE PIĘTRO

1. **Korytarz:** Schody z parteru prowadzą do małego korytarza. Wszystkie drzwi, oprócz prowadzących do gabinetu, są otwarte. Spod drzwi gabinetu wydobywa się światło.
2. **Sypialnia:** To największa sypialnia w domu. Znajduje się w niej duże, podwójne łóżko. Pościel jest zmięta, reszta bielizny leży rozrzucona po podłodze przy szafce. Kristofferson wybrał to miejsce na swoją tymczasową sypialnię.
3. **Sypialnia:** Pokryty warstwą kurzu pokój jest umeblowany zgodnie z upodobaniami młodej dziewczyny. Ściany są obwieszone plakatami z końmi i piosenkarzami pop. Na narzucie widnieją ślady krwi.
4. **Łazienka:** W tym dużym pomieszczeniu znajduje się wanna, prysznic, toaleta i ubikacja. Zabrudzone, tureckie ręczniki wiszą na ścianie wyłożonej błękitnymi, holenderskimi kafelkami. Sedes jest zaplamiony, a kostka mydła aż brązowa od brudu.
5. **Gabinet:** Drzwi od tego pokoju są zamknięte. Bohaterowie mogą usłyszeć dochodzący ze środka słaby trzask płonącego ognia. To wyjaśnia, skąd się wzięło docierające na korytarz światło.

Nikt nie odpowiada na pukanie. Ostatecznie bohaterowie zrozumieją, że rozwiązanie ich problemów leży w gabinecie. Klucze do pomieszczenia można znaleźć na kółku wiszącym na klamce kuchni. Drzwi można również wyłamać.

Gdy bohaterowie otworzą drzwi gabinetu, przejdź do części zatytułowanej „Czyściec".

GARAŻ

Jeśli bohaterowie otworzą duże drzwi tego budynku, przekonają się, że pełni on funkcję garażu i warsztatu. Nie ma tu nic poza kilkoma narzędziami.

CZYŚCIEC KRISTOFFERSONA

Za drzwiami gabinetu bohaterowie znajdą serce czyśćca Kristoffersona, zbudowanego z fragmentów autentycznego gabinetu i okruchów koszmaru z jego dzieciństwa.

Jeśli bohaterowie wejdą do gabinetu, staną twarzą w twarz ze Zbieraczem, który przybył, by pojmać Kristoffersona. Ten jednak jest chroniony rytuałem Samaela. Dlatego, zamiast Thomasa, Zbieracz, będzie usiłował zabrać bohaterów.

Jeśli bohaterowie nie zdecydują się wejść do gabinetu, są skazani na błąkanie się po domu i jego okolicach. Zbieracz ostatecznie przyjdzie po nich, gdziekolwiek by nie znajdowali. Jeśli bohaterowie tracą czas na szwendanie się po domu, możesz przyspieszyć chwilę nadejścia Zbieracza. Może zapędzić ich do gabinetu, ukazując się w korytarzu.

Na stole, przy łóżku, w gabinecie stoi mała, zapalona lampa. Na ścianach wiszą półki; górne są pełne wszelkiego rodzaju zabawek, a dolne zasypane potłuczonym szkłem. Skorpiony oraz węże pełzną i prześlizgują się wśród szkła i po podłodze. Wielki, pluszowy miś, zmasakrowany i przebity kilkoma nożami, kołysze się na wisielczej pętli. Z jego otwartych ran kapie krew. Ściany pokryte są wizerunkami samotnych, płaczących dzieci, których chlipanie słychać w pomieszczeniu. Rzęsisty deszcz bije o szyby. Kristofferson siedzi skulony na łóżku, kurczowo przyciskając do piersi pluszowego tygryska. Wpatruje się bezmyślnie przed siebie, mrucząc pod nosem coś pozornie pozbawionego sensu.

W kominku z trzaskiem płoną drwa. Cztery ciała leżą ciśnięte przed ogień. Szkliste oczy wytrzeszczają się z gnijącego mięsa. Wśród strasznych szczątków dwojga dorosłych i dwójki dzieci pełza robactwo. Ciała rodziny Hansenów pokryte są niezliczonymi skaleczeniami; podłoga wokół nich jest czarna od zakrzepłej krwi.

Gdy ostatnia postać wchodzi do gabinetu, drzwi za nią się zatrzaskują i nie mogą już zostać ponownie otwarte.

Zbieracz ujawni swoją obecność dopiero gdy bohaterowie zostaną uwięzieni w gabinecie. Wyłoni się z zakrzepniętej krwi, podczas gdy pokój zacznie się powiększać i zmieniać. Odległości zdają się być zniekształcone i nienaturalne; bohaterowie widzą siebie nawzajem jako groteskowe karykatury.

Zbieracz spogląda zimno na bohaterów, zanim skieruje wzrok na stojącego na łóżku Kristoffersona. Gdy jego wzrok padnie na Thomasa, ten zwinie się jak uderzony. Wyciągnie rękę w stronę bohaterów i krzyczy piskliwym głosem:

– Weź ich w zamian. Są twoi. Nie masz nade mną władzy! Weź ich!

Koszmarna istota ponownie zwróci się w stronę bohaterów i przyjrzy im się badawczo.

– Nie po nich przybyłem, lecz po ciebie, Grzeszniku – powie grobowym głosem Zbieracz i zrobi krok w kierunku Kristoffersona, jednak nie będzie mógł się bardziej zbliżyć.

- Widzisz! – w cienkim głosie Kristoffersona słychać nutkę tryumfu. – Nie możesz mnie mieć! Daję ci ich w zamian! Weź ich – syczy, wskazując na bohaterów.

Jeśli bohaterowie postanowią zaatakować Zbieracza lub bronić się przed nim, stwór wyśle do walki swe stwory (opis dalej). Mocy użyje jedynie do obrony. Każdy bohater, który „umrze" w tej walce, zostanie uwięziony na zawsze w czyśćcu Kristoffersona, gdzie doświadczy wszystkich cierpień dręczonego dziecka. Nawet jeżeli bohaterowie pokonają Thomasa, i tak ci, którzy zginą, pozostaną w jego czyśćcu – a to doprawdy straszliwa tragedia.

Jeśli bohaterowie zbliżą się do Kristoffersona, ten skuli się i zacznie wrzeszczeć, żeby trzymali się z dala. Jeśli nie usłuchają, zagrozi, że „tatuś im pokaże", a wtedy stwory Zbieracza wedrą się do pokoju.

Wcześniej czy później bohaterowie uświadomią sobie, że ich jedyną szansą jest dostarczenie Kristoffersona Zbieraczowi. Thomas zrobi wszystko, co w jego mocy, aby utrzymać ich z dala od siebie.

PRZYBRANI RODZICE

W konsekwencji odprawionego rytuału okaże się, że Zbieracz nie jest w stanie pojmać Kristoffersona. Wówczas jego gniew obróci się przeciwko bohaterom.

– Wy będziecie grzesznikami, których ukarzę

Otwierające się drzwi z trzaskiem uderzają o ścianę. Dwie groteskowe postacie stają w wejściu. Brudny, rozczochrany mężczyzna rozpina pasek, gotów smagnąć nim każdego w zasięgu swoich rąk. Za nim stoi rozhisteryzowana kobieta, uzbrojona w lśniący kuchenny nóż.

– Nie będziemy już niegrzeczni. Tatuś pokaże wam, co się dzieje z niegrzecznymi dziećmi.

Stworzone przez Zbieracza, groteskowe postaci zbliżają się do bohaterów.

Te dwie istoty zostały stworzone po to, by dręczyć Kristoffersona w jego czyśćcu, ale zaatakują tych, którzy mają zająć jego





miejsce. To wypaczone karykatury przybranych rodziców Thomasa, zaczerpnięte z wizji powstałych w chorym umyśle. Zbieracz pozostanie z tyłu, a jego potworności będą działać, wciąż licząc na szansę dopadnięcia właściwej ofiary.

Kristofferson pozostaje na łóżku, ściskając tygryska i skupiając się na tajemnych słowach, utrzymujących Zbieracza na odległość. Wierzy, że Zbieracz odejdzie z bohaterami, a nadzieja dodaje mu pewności siebie.

Jeżeli jednak bohaterowie pokonają kreatury Zbieracza, Kristofferson zdekoncentruje się i straci nadzieję. To potknięcie jest wszystkim, czego trzeba nefarycie, by sięgnąć swymi długimi rękami i schwycić grzesznika. Wśród odbijających się odległym echem okrzyków pokój znika i bohaterowie znajdują się z powrotem w „rzeczywistym" świecie.

Zabicie Kristoffersona również ochroni bohaterów przed potencjalnym uwięzieniem.

Jeśli bohaterowie nie przetrwają spotkania ze Zbieraczem i jego zjawami, zajmą miejsce Kristoffersona w czyśćcu.

PODSUMOWANIE

Zakładamy, że bohaterowie pokonali Kristoffersona lub jego „przybranych rodziców".

Przecieracie oczy z niedowierzaniem, gdy nagle znajdujecie się w gabinecie na drugim piętrze. Ostatnie słowa Kristoffersona wciąż dźwięczą wam w uszach. „Nie, mamusiu, ratuj! Nie..." Witają was pierwsze promienie słońca świecące nad wierzchołkami drzew.

Bohaterowie znajdują się w domu, w którym zaczęli podróż do czyśćca Kristoffersona. Powrócą tylko ci, którzy przeżyli. Żadne z odniesionych obrażeń nie znikają. Mogą swobodnie przeszukać resztę domu i okolicę. Gabinet wygląda normalnie, chociaż panuje w nim nieład. Ciała rodziny znikły, jednak pozostały plamy krwi.

Jedyne co pozostało to opuścić dom i powrócić do miasta. Bohaterowie prawdopodobnie nigdy nie zrozumieją, co się stało i jaka była ich rola w tym dramacie. Mogą jednak kiedyś poznać szczegóły. (To może być materiał na kolejny scenariusz).

DALSZE MOŻLIWOŚCI

Ta przygoda może zostać rozwinięta na różne sposoby. Rozmaite spotkania z Kristoffersonem można wpleść w kampanię, a ten scenariusz stanie się ich punktem kulminacyjnym. Kristofferson byłby dla nich dobrym kontaktem z półświatkiem (to uczyniłoby początkowe spotkanie znacznie łatwiejszym do przeprowadzenia).

Po tej przygodzie możesz dopuścić dalsze badania przeszłości Thomasa Kristoffersona. W ten sposób bohaterowie mogą się dowiedzieć, dlaczego znaleźli się w jego czyśćcu.

Bohaterowie mogli również rozgniewać Samaela, Mściciela, który miał dalsze plany względem Kristoffersona. W takim przypadku zdobyli sobie potężnego wroga.

THOMAS KRISTOFFERSON

Kristofferson jest przebiegły i wyrachowany, choć okaleczony emocjonalnie.

AGL 13	EGO 10
STR 13	CHA 6
CON 15	PER 16
COM 8	EDU 4

Terror throw modification: –
Age: 27
Movement: 6 m/round
Actions: 2
Initiative bonus: +1
Endurance: 105
Skills: Sneak 15, Dodge 10, Handgun 16, Unarmed Combat 15, Occultism 5, Drive vehicle 12
Damage Capacity: 4 scratches = 1 light; 3 light = 1 serious; 3 serious = 1 fatal
Attack mode: according to weapon

ZBIERACZ

Zbieracz jest bardzo zdolnym nefarytą, przyciągniętym do Kristoffersona przez jego pełne poczucia winy myśli. Przybył, by zabrać go do specjalnie przygotowanego czyśćca. W piekle Zbieracz przybiera postać wysokiego, umięśnionego mężczyzny, ubranego w skóry i czarny płaszcz. Ubiór jest przyszyty bezpośrednio do ciała. Na rękach nosi rękawice z rozżarzonego do czerwoności żelaza, a jego twarz zasłania maska. Towarzyszy mu odór zwęglonego mięsa.

Głównym pragnieniem Zbieracza jest pojmanie Kristoffersona. Tylko jeśli okaże się, że Kristofferson jest w jakiś sposób chroniony, Zbieracz zwróci się przeciw bohaterom. Chociaż byłby zachwycony możliwością torturowania i dręczenia całej drużyny, jego głównym celem jest Thomas.

AGL 40	EGO 30
STR 50	CHA 20
CON 50	PER 20
COM 1	EDU 20

Terror throw modification: +5
Senses: like normal nepharite
Movement: 20 m/round
Actions: 6
Initiative bonus: +28
Damage bonus: +10
Endurance: 280
Skills: Unarmed Combat 30, Search 25, Torture 100, Dodge 30
Attack mode: according to weapon or red-hot iron gloves (same damage as burning oil)
Magic: Death magic to 50 (with all its invocations), Possesion spell, LR 30. Gives ability to possess a human body in our world while caster's own body remains in Inferno or purgatory (see page 215 of **KULT**).
Damage Capacity: 10 scratches = 1 light; 9 light = 1 serious; 7 serious = 1 fatal; takes 2 fatal wounds before dying

PRZYBRANI RODZICE

Oto groteskowe karykatury przybranych rodziców Kristoffersona. Są pijani, gwałtowni i podli. Nieustannie się ślinią i cuchną tanim winem.

AGL 15	EGO 5
STR 15	CHA 1
CON 15	PER 5
COM 15	EDU -

Terror throw modification: +1
Senses: like normal human
Movement: 7 m/round
Actions: 3
Initiative bonus: +3
Damage bonus: +3
Endurance: 105
Skills: Dodge 15, Unarmed Combat 10, Weapon 15 (a dagger for the mother, a belt for the father)
Damage Capacity: 4 scratches = 1 light; 3 light = 1 serious; 3 serious = 1 fatal
Attack mode: according to weapon (treat belt as a blackjack for damage)

(Z wiadomych powodów wszystkie informacje o cechach podajemy w wersji angielskiej – przyp. red.)



*Życie bohaterów obfituje w podróże. Przeciętna drużyna przemierza fantastyczne krainy z niezwykłą prędkością i zaciekłością, wędrując od jednej do drugiej przygody. A w międzyczasie bohaterów często czekają niezwykłe wydarzenia lub zagadki do rozwiązania. Innymi słowy, pomiędzy jednym a drugim scenariuszem czasem ma miejsce rozbudowane, jednosesyjne spotkanie. Przykład takowego typowego rozbudowanego spotkania – przystosowanego do **MERPa**, ale nadającego się do wielu innych systemów* fantasy *– macie właśnie przed oczami. Znajdziecie tu wszystko: zagadkę do rozwiązania, walkę do stoczenia, niewinnego osobnika do uratowania... Czegóż chcieć więcej?*

(tk)

Andrzej Łukasiak

WILCZY KIEŁ

Ilustracje: Piotr Kowalski

Prawem autora niniejszy scenariusz dedykuję swoim rodzicom.

Poniższa przygoda przeznaczona jest dla 3–4 bohaterów z poziomów 3–5. Istotne jest, aby jeden lub więcej bohaterów było hobbitami. W trakcie rozgrywki trzeba będzie pogłówkować, więc kilka dobrych pomysłów wypadałoby premiować punktami doświadczenia. Jeśli chodzi o opisy miejsc, o których mowa w scenariuszu, znaleźć je można w pierwszym tomie „Władcy Pierścieni".

WSTĘP



Banda Rosy Bigfanny, grasująca na Gościńcu Wschodnim, od Bree po Ostatni Most, od dawna stanowiła zagrożenie dla wędrujących tamtędy podróżnych. Ostatni napadnięty przez nich kupiec miał przy sobie starą zniszczoną mapę. Przedstawiała ona pasmo wzgórz z jednym ze szczytów zaznaczonym na czerwono. Żądna bogactwa Rosa, oglądając podarty pergamin, doszła do wniosku, że z pewnością jest to mapa przedstawiająca drogę do skarbu. Sam plan nie miał jednak żadnej wartości bez informacji o tym, jaką okolicę przedstawia. Był na nim jeszcze jeden szczegół – pod urwanym napisem „Draug..." widniała tarcza herbowa z wyszczerzonym pyskiem wilka. Rosa słusznie wywnioskowała, że prawdopodobnie chodzi tu o którąś ze strażnic w opuszczonych Królestwach Północy. Wystarczyło więc tylko rozesłać ludzi w okolice Bree, by spróbowali dowiedzieć się czegoś od kręcących się po tych terenach Dunedainów. Jakież było zaskoczenie dwóch wysłanych na przeszpiegi bandytów, kiedy po wejściu do gospody w Bree dostrzegli wiszący nad kominkiem obraz z takim samym jak na mapie herbem. Namalowane były tam ruiny jakiejś starej wieży otoczonej murami i brama ze wspomnianym znakiem. Krótka rozmowa przeprowadzona z właścicielem pozwoliła rzezimieszkom zorientować się, że autorem malowidła jest dość ubogi hobbit mieszkający ze starym wujem w górnej części miasteczka, na ulicy Bukowej. Złożyli więc mu wizytę i „potrząsnęli mieszkiem". Bloot, bo tak nazywał się ów hobbit, za godziwą opłatą chętnie zgodził się zaprowadzić bandę do ruin. Obiecał jednak wujowi, że z pewnością powróci na swoje urodziny. Chciał przeprowadzić nowych „przyjaciół" przez Komarowe Bagnisko i z daleka pokazać ruiny strażnicy, a zaraz potem ruszyć w drogę powrotną. Zajęłoby mu to w sumie osiem dni i w ten sposób zdążyłby na swoje urodziny. Kiedy jednak opuścili Bree i dołączyła do nich czekająca za miastem Rosa Bigfanny, porozmawiała z nim trochę mniej uprzejmie i Bloot zrozumiał, że go porwano. Podczas jednego z odpoczynków w drodze do Archet, nie wzbudzając podejrzeń bandytów, sporządził na kartce coś w rodzaju wiadomości złożonej z rysunków (nie umiał pisać). W gospodzie „Pod dębami" w Archet wetknął ją podczas zamieszania w rękę przypadkowemu hobbitowi z prośbą o dostarczenie do Bree.



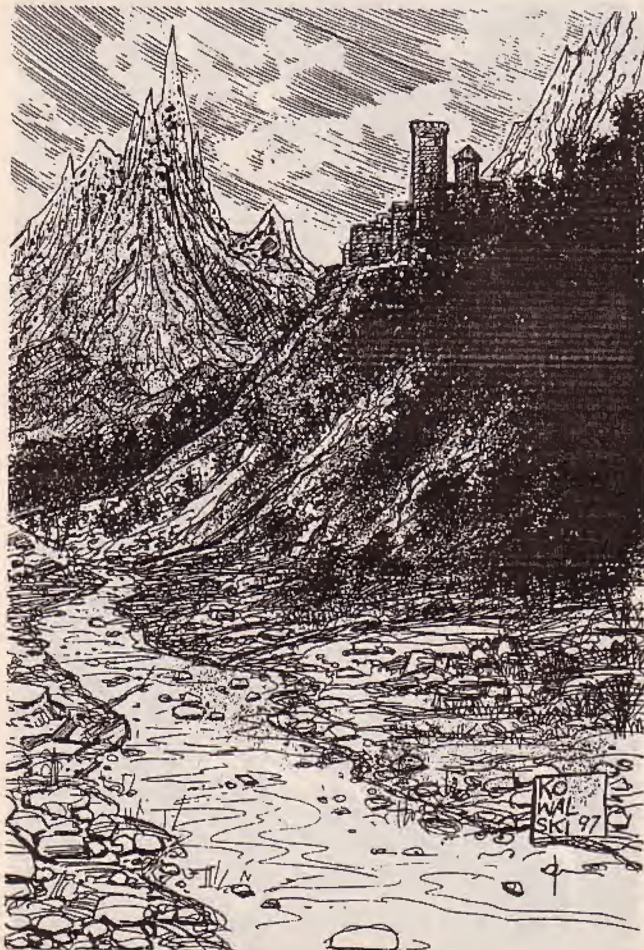
Tak mniej więcej przedstawia się dotychczasowy przebieg wypadków. Jest tylko jeden mały problem: nazwa, której połowa widnieje na podartej mapie, to w istocie Draugdhol (Wilcze Wzgórze), jedna z twierdz Angmaru, a nie, jak myślą bandyci, Draugkarch (Wilczy Kieł), strażnica Arnoru na Wichrowych Wzgórzach. Mistrz Gry musi pamiętać, że bohaterowie znają tylko rysunek hobbita, nie będą więc podejrzewali pomyłki.

FESTYN

Ciepłe promienie popołudniowego słońca oświetlały jeszcze rynek, gdy Halson Lowbluff, urzędujący burmistrz i szeryf miasteczka Bree, uroczyście zapalając fajkę dał sygnał do rozpoczęcia zabawy. Wprawdzie święto fajkowego ziela zawsze obchodzono tu hucznie, jednak kiedy zbiór był tak dobry jak tego roku, festyn przeradzał się w ogólne święto radości. Nikt naprawdę nie pamiętał, kiedy zaczęła się ta tradycja, pewne jest jednak, że właśnie hobbici z Bree pierwsi zasmakowali w fajkowych liściach, sprowadzonych ze stepów i ogrodów Gondoru. Liście nikotiany zbiera się przez cały rok, w miarę ich dojrzewania, ale mimo to festyn wypada zawsze na początku września, kiedy ziele kwitnie. Hobbici uważali to święto za swoje, jednak sąsiedzkie stosunki w miasteczku sprawiły, że wraz z nimi również duzi ludzie uczestniczą w jego przebiegu, ba! – przybywają również rzadko widywani goście. Swoje zabawki i kunsztowne wyroby kowalskie przywożą krasnoludy; zjawiają się, widywane częściej tu niż w Shire, elfy; przyjeżdża też dużo więcej niż zwykle „ponurych wędrowców północnych szlaków".

Już od tygodnia dekorowano rynek, budując na nim mnóstwo straganów i budek. Ustawiono podium dla orkiestry, a część w samym centrum, naprzeciwko ratusza, wyłożono heblowanymi deskami, tworząc zaimprowizowane miejsce do tańca.

Część oficjalna uroczystości składa się z przemówienia burmistrza oraz konkursu o tytuł „Słodki galenas roku – najlepsze ziele".



Przemówienie to rokrocznie powtarzane formułki o wyższości liści z Bree nad tymi z południowej ćwiartki Shire'u. Burmistrz wymienia również gatunki najlepiej udanych tegorocznych upraw.

Wybory poprzedza ustalenie jury, zwykle składającego się z najbardziej czcigodnych obywateli Bree (oczywiście hobbitów). W tym roku w skład komisji oceniającej aromat ziela weszli: Halfred Muttonhead – zamożny hodowca owiec, Matta Bitterpill – właściciel apteki, Bob Sandruin – modny ostatnio w Bree architekt, i oczywiście Halson Lowbluff – przewodniczący jury, burmistrz i szeryf. Jurorzy po przeszło godzinnym degustowaniu różnych gatunków ziela orzekli, że w tym roku (jak zresztą i we wszystkich poprzednich) tytuł „Słodki galenas 2777", czyli 1476 według kalendarza Bree, otrzymał „Southlinch" – gatunek uprawiany tylko w Bree. Mimo, iż wielu miejscowych hobbitów pali ziele z Shire'u, zwłaszcza te najlepsze, jak: „Stary Toby", „Liście z Longbottom" czy „Gwiazdę Południa", to jednak żaden z nich oficjalnie się do tego nie przyzna. Według nich nawet czarodziej Gandalf używa tylko „Southlinch", chociaż koloniści (mieszkańcy Shire'u) twierdzą inaczej.

Bezpośrednio po przyznaniu nagród odbywa się pochód kwiatów, zaczynający się spod gospody „Pod rozbrykanym kucykiem", a kończący obok rezydencji Stonewortа, na tyłach ratusza miejskiego. Kwiaty niesione przez dzieci i młode panny tworzą naprawdę imponujący widok. Czerwono-biało-różowy kobierzec, płynący w kierunku południowej bramy, składa się głównie z kwiatów fajkowego ziela. Najwięcej jest białych – drobnych i bardziej pospolitych; ozdabiają je owalne, kosmate liście. Sporo jest jednak blisko dwumetrowej długości roślin z silnie pachnącymi kwiatostanami o głęboko karminowej barwie. To, obok różowych, najbardziej szlachetne, ciepłolubne gatunki nikotiany, uprawiane, niestety, głównie w południowej ćwiartce Shire'u.

Tuż po zakończeniu pochodu, przy ostatnich, gasnących promieniach wrześniowego słońca rynek wypełnia skoczna muzyka. Rozpoczynają się tańce. Ponieważ hobbici są wcale nie gorszymi muzykantami od krasnoludów i – jak wieść niesie – dużo lepszymi tancerzami, drewniana podłoga pod właśnie zapalanymi kolorowymi lampionami natychmiast zapełnia się parami. Największym powodzeniem cieszy się oczywiście hopka-galopka – pełen wigoru taniec, z którego słynie cały rejon Bree. Wokół rynku – zarówno od strony kuźni, jak i przy aptece, aż do rezydencji Lindenów – stoją rozstawione budki, stragany i kramiki, gdzie kupić można praktycznie wszystko.

TYLKO DLA MISTRZA GRY

Podczas festynu bohaterowie mogą zaopatrzyć się w potrzebne lub utracone przedmioty oraz np. sprzedać czy wymienić rzeczy zdobyte podczas ostatnich wędrówek. Mistrz Gry powinien nawet im w tym pomóc, „podsyłając" zainteresowanych kupców czy kolekcjonerów. Należy jednak pamiętać o kilku ograniczeniach. Po pierwsze, w Bree ciężko jest o broń. Można naturalnie kupić łuk dobry do polowań, procę czy siekierę albo nóż, trudno natomiast znaleźć miecz czy choćby sztylet. Po drugie, mimo iż towarów jest w bród, łatwo trafić na dobrze wyglądający i gorąco zachwalany przez sprzedawcę przedmiot, który okazuje się być zwykłym bublem. Pamiętać również należy, że hobbici są zdolnymi kupcami, mogą więc nieźle „naciągnąć" klientów, zwłaszcza nieznajomych. Jednak każde nieporozumienie Mistrz Gry powinien rozwiązywać z uśmiechem, łagodząc sprawę przy kufelku piwa, baranim szaszłyku czy wyśmienitym placku jabłkowym, które to delikatesy można tanio kupić na każdym kroku. Nastrój festynu powinien udzielić się bohaterom, nie zaszkodzi więc podczas sesji podać graczom szklaneczkę piwa, parę jabłek czy ciasto. Niezłym pomysłem może okazać się też nastawienie płyty czy kasety ze skoczną muzyką ludową, szkocką lub irlandzką.

Kiedy bohaterowie się rozochocą, do hobbita (obowiązkowego członka drużyny) podejdzie stary przygarbiony niziołek, Oldo Rummage, i poprosi go o odnalezienie siostrzeńca.

Fakt, że prośbę swoją skieruje akurat do tej, a nie innej osoby, może być umotywowany w różny sposób. Jeżeli grupa z powodzeniem rozwiązała już jakąś zagadkę czy bodaj uczestniczyła w przygodzie na terenie miasteczka, bohaterowie mają wśród mieszkańców określoną reputację. Jeśli nie, Oldo może być przyjacielem czy „pociotkiem" hobbita z grupy (lub jego ojca). Oczywiście ostatnie zdanie należy do Mistrza Gry. Można również założyć, że hobbit (czy hobbici) z grupy zna, przynajmniej ze słyszenia, dotychczasowe losy siostrzeńca Olda.

Bloot Surefinger mieszka ze swoim wujem w niewielkim smajalu przy ulicy Bukowej, po prawej stronie kładki przez Strugę. Jest bardzo ekscentrycznym i dość znanym w Bree malarzem. Niestety, w jego przypadku „znanym" nie znaczy „poważanym i bogatym". Wręcz przeciwnie, mimo że Bloot ma spory talent i wcale niezłą – jak na samouka – technikę, jego obrazy nie cieszą się zbytnią popularnością. Zamiast bowiem, jak normalny hobbit, skupić się na pięknie kwiatków i ptaszków, zachwycać się scenami pasterskimi w świetle zachodzącego słońca (jednym słowem – tworzyć kicze), Surefinger maluje dzikie ostępy, chaszcze i zarośnięte zielskiem ruiny. Skoro tylko natchnienie do pracy „wyczerpało się" w najbliższej okolicy Bree, artysta zaczął wypuszczać się coraz dalej. Znikał czasem na tydzień lub więcej, szwendając się po całym Zalesiu, a według tego, co opowiadał, bywał aż za Komarowym Bagniskiem. Nikt z sąsiadów nie zna tych terenów, wszyscy traktują więc opowieści malarza z przymrużeniem oka, mówiąc, że to wielce nierozważne i głupie tak się zachowywać. Od czasu do czasu któryś z sąsiadów czy znajomych kupuje jakiś obraz, by Bloot i jego wuj mogli przeżyć, jednak większość swych prac autor rozdaje znajomym – raz w roku, w dzień swoich urodzin. Jedną z nich podarował właścicielowi gospody „Pod rozbrykanym kucykiem".

Właśnie dzień urodzin Bloota, przypadający w wigilię Święta Fajkowego Ziela, jest bezpośrednim powodem niepokoju starego Rummage'a. Oldo powie, że:

Siostrzeniec specjalnie szykował się na ten dzień, zamówił nawet u Welkoma ciasteczka na skromne przyjęcie dla najbliższych przyjaciół. Cała bieda zaczęła się dwa tygodnie temu, kiedy do Bloota zawitał ten dziwny człowiek – Rowdyman – z tym drugim, Blindcockiem, czy jak mu tam. Od razu wiedziałem, że wpędzi chłopaka w kłopoty. Nagle Bloot zaczął być rozrzutny, choć dotąd groszem nie śmierdział. Mówił, jakoby obrazy sprzedał i stąd dopływ pieniędzy, ale mnie się widzi, że on z tym czarniawym w jakieś konszachty wszedł. Potem razem z nim wyruszył, niby plenery oglądać, i dziewięć dni jak go nie ma. A teraz jeszcze nowa bieda doszła. Wczoraj wieczorem był u mnie hobbit jeden, co to na jarmark aż z Archet zjechał; Butterbur go do mnie skierował. Ówże podróżny mówił, iż tydzień temu spotkał w Archet, w gospodzie „Pod dębami", hobbita w towarzystwie trojga ludzi. Przysiąść się chciał do nich, żeby nowin ze świata posłuchać, bo od razu poznał, że on nietutejszy. Mizernie dość ów hobbit wyglądał. Poobijany jakiś był i smutny, gadać wcale nie chciał. Kiedy jednak ruch się w gospodzie zrobił, bo jakiś pijany narozrabiał, wcisnął mu w rękę zwitek papieru z obrazkami.

Tu Oldo wyjmie zmiętoszoną kartkę z drobnymi obrazkami.

To mój Bloot narysował, tego jestem pewien. Tylko jakoś dziwnie tak, bo dotąd sylwetek nigdy nie malował, tylko widoczki różne. Mnie się widzi, że to wiadomość jaka. Wczoraj się cały wieczór biedziłem, ale nic mi do głowy nie przychodzi, co by to miało znaczyć. Jeśli by więc panowie zechcieli mi pomóc odnaleźć siostrzeńca... Niebogaty jestem, więc żadnych skarbów nie obiecuje, ale jeśli rodzinę macie, zrozumiecie ból starca po stracie jedynego krewnego.

Ostatnie słowa Rummage wypowie ze łzami w oczach, a skończywszy rozszlocha się na dobre.

TYLKO DLA MISTRZA GRY

Jak się łatwo domyślić, ani Oldo, ani jego siostrzeniec nie umieją pisać i stąd wiadomość w postaci rebusu. Oto znaczenie poszczególnych obrazków:



1. zostałem
2. porwany
3. idziemy w kierunku „Wichrowych Wzgórz",

ostatni rysunek pokazuje miejsce, do którego podążają, a dokładniej pewien charakterystyczny szczegół architektury ruin.

Fragment ruin na rysunku to strażnica, jedna z wielu wzniesionych na Wichrowych Wzgórzach jeszcze w okresie świetności Arnoru. Położona na szczycie zalesionego wzgórza Draugkarch (wysokości ok. 300 metrów), dumnie sterczała nad wąwozem Andalammen w zachodniej części pasma. Wraz ze zmierzchem Królestwa Północnego straciła znaczenie strategiczne i popadła w ruinę, tak jak wiele podobnych jej budowli. Od tego czasu służy za schronienie ptakom i zwierzętom leśnym. Podobnie jak o innych strażnicach na Emyn Sul, o tej też do dziś krążą legendy. Mówi się oczywiście o ukrytych tam skarbach. Wszystkie te rewelacje nie są jednak ogólnie znane mieszkańcom Bree – podaję je w razie gdyby któryś z bohaterów był Dunedainem, albo gdyby z grupą był zaprzyjaźniony jakiś Strażnik. Niewykluczone też jest, że nie znając Wichrowych Wzgórz drużyna będzie chciała dowiedzieć się czegoś od któregoś z „wędrowców północy", przebywających akurat w Bree.

Zakładam, że opowiadanie Oldo Rummage'a wzruszyło bohaterów na tyle, że zdecydują się mu pomóc.

DROGA

Żeby uratować nieszczęsnego malarza, grupa musi wyruszyć natychmiast, i to w wielkim pośpiechu. Dobrze byłoby, gdyby pojechali na kucach – wówczas przebędą cały dystans w cztery dni. W stosunku do porywaczy mają dziewięć dni opóźnienia. Piesza wędrówka do Draugkarch trwa jakieś 6-7 dni, porywacze mają jednak dodatkowe trzy dni opóźnienia powstałe w wyniku oczekiwania na pozostałych dwóch członków bandy. Jeśli więc grupa postara się, przybędzie na szczyt trzy dni po porywaczach.

Droga do Wichrowych Wzgórz jest dość dokładnie opisana w pierwszej części „Władcy Pierścieni": „Wyprawie". Należy jednak pamiętać, że tym razem grupa nie musi obawiać się Czarnych Jeźdźców, toteż będzie wygodniej i szybciej podróżować po terenie odkrytym. Między wschodnim skrajem Zalesia a Komarowym Bagniskiem znajduje się rozległy pas łąk, ciągnący się na przestrzeni wielu mil; podróżując tędy grupa będzie najmniej narażona na ataki dzikich zwierząt i potworów. Podczas popasów i noclegów nie można jednak zapomnieć o wartach. Oczywiście Mistrz Gry może, w zależności od siły i zdolności poszczególnych bohaterów, „podesłać" im trochę niebezpieczeństw: niedźwiedzia, watahę wilków czy nawet trolla.

Mistrz Gry powinien też zwrócić uwagę na to którędy grupa zamierza przeprawić się przez Komarowe Bagnisko. Mogą oczywi-



ście je całkiem ominąć lub zahaczyć o jego nieduży fragment. Pamiętać należy, że tylko jego północna część nadaje się do przeprawy, a i tu na każdym kroku mogą czyhać niebezpieczeństwa. Jeśli jednak drużyna zlekceważy zagrożenia i, wiedziona lemingowym instynktem samozagłady, rzuci się w sam środek bagien, nie należy jej zatrzymywać, tylko bez zmrużenia oka opisywać graczom coraz bardziej beznadziejną sytuację bohaterów.

Komarowe Bagnisko obfituje w potwory endemiczne (nie występujące nigdzie indziej), nie należy ich jednak zbyt eksploatować, by przygoda nie przerodziła się w „rzeźnię". Śródziemie jest światem bogatym w legendy i opowieści, lecz nie każda z nich musi od razu być prawdą. Dużo lepiej więc będzie, gdy przed wyjazdem bohaterowie usłyszą w karczmie parę niesamowitych legend lub jeden z nich opowie odpowiednią historię podczas popasu czy noclegu, wzbudzając wśród słuchaczy wątpliwości i grozę, niż gdy naprawdę spotkają się oko w oko z krwiożerczym potworem. Jako największych wrogów polecam głównie komary, choć przecież i tak ostatnie słowo należeć będzie do Mistrza Gry.

Do ewentualnych niebezpieczeństw zaliczyć jeszcze należy sporą liczbę wilków na Wichrowych Wzgórzach – „Draugkarch" znaczy w końcu „wilczy kieł", a nazw nie nadaje się bez powodu.

Ostatnią, ale może najważniejszą rzeczą są wspomniane już na początku opisy przyrody.

RUINY

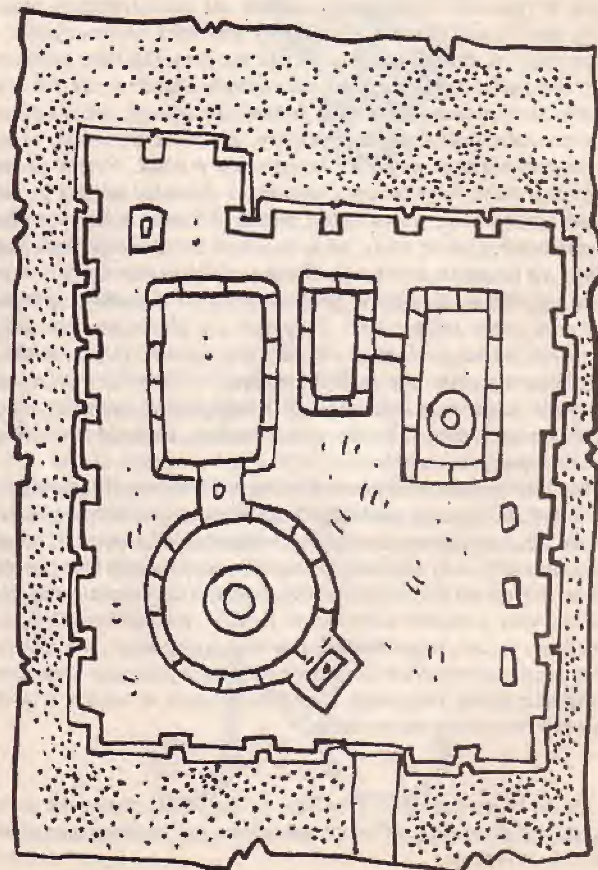
Dzielnie zniósłszy trudy podróży, bohaterowie wjadą w rozłożystą dolinę Andalammen. Od razu dostrzegą bielejące nad stromym w tym miejscu wzgórzem ruiny wieży strażniczej – twierdzy Estel Vedui. Od czasów wycofania się ze strażnicy ostatnich obrońców upłynęło z górą osiemset lat, nic więc dziwnego, że otoczenie i samą budowlę poważnie naruszył ząb czasu. Las, porastający wcześniej dolne partie stoku wzgórza, obecnie niepodzielnie zapanował nad całym wzniesieniem, tak że wieża jest jedyną widoczną z daleka częścią umocnień. Mimo to w dalszym ciągu doskonale pełni swoją funkcję. Kiedy grupa opuści ostatnie zarośla Komarowego Bagniska, Mistrz Gry musi wyraźnie dać graczom do zrozumienia, że bohaterowie znajdują się na płaskim, całkowicie odsłoniętym terenie. Jeżeli nie wyciągną z tego faktu wniosków i nie obejdą wzgórza od południa, albo nie zaczekają na zapadnięcie zmroku, wypatrzy ich jeden z bandytów, czatujący w wieży.

Jeśli tylko drużyna zbliży się do skraju porastającego wzgórze lasu, zastanie ostrzelana z kusz. Zasadzka zastawiona będzie nad wyraz fachowo, więc Mistrz Gry może sprawdzać skuteczność trafienia z 70% szansą. Jedyną drogą ratunku będzie ucieczka, która – podjęta w porę – może uratować bohaterom życie. W tej sytuacji ponowienie próby ataku na twierdzę utraci walor zaskoczenia, bowiem bandyci zaczną się lepiej pilnować. Ponadto straci życie niewinny hobbit – jedyny prócz porywaczy zorientowany o co w tym wszystkim tak naprawdę chodzi.

Wariant optymistyczny przewiduje jednak, że bohaterowie mają choć odrobinę zdrowego rozsądku i nie pójdą na rzeź jak bezwolne barany. Wówczas Mistrz Gry powinien dać grupie nagrodę – w tym przypadku proponuję po prostu złą pogodę. Jeśli nie zostaną wypatrzeni przez bandytów, można im zakomunikować, że od zachodu zaczynają nadciągać czarne chmury, co nieodmiennie zapowiada zmianę aury. Zanim grupa dotrze do skraju lasu, zerwie się dość silny wiatr, szarpiący konarami drzew i rozsypujący wkoło setki jesiennych liści. Z początku ta „nagroda" wyda się graczom jeszcze jednym utrudnieniem, bowiem gdy tylko spadną pierwsze krople deszczu, gliniane podłoże stanie się śliskie, mocno utrudniając marsz. Jednak zalety właśnie takiej pogody grupa doceni podczas ewentualnej penetracji ruin i próby odbicia jeńca.

Jeżeli drużyna przybyła na wierzchowcach, Mistrz Gry powinien zwrócić uwagę na to, gdzie bohaterowie zamierzają je zostawić. Zabranie ich do ruin może niepotrzebnym hałasem zaalarmować porywaczy, a z kolei zostawienie zwierząt bez opieki narazi je na niebezpieczeństwo napaści przez liczne w tych stronach wilki.

Kiedy bohaterowie podejdą nie zauważeni do ruin, zorientują się, że kompleks umocnień składa się z trzech budynków otoczonych rozsypującymi się murami. Na prowadzącej do wewnątrz bramie widnieje herb wykuty w szarym granicie: przedstawia on



rozwartą paszczę wilka z obnażonymi, ostrymi kłami. Dziedziniec porośnięty jest masą krzaków i zielska tak gęstego, że nawet duży człowiek może pozostać w niej nie zauważony. Najwyższy i najbardziej widoczny z budynków to wieża z białego kamienia, od strony dziedzińca mocno porosła bluszczem. Na prawo od wejścia znajduje się spory, parterowy, kamienny budynek gospodarczy, prawdopodobnie stajnia. Po lewej stoją ruiny czegoś, co mogło być kiedyś pomieszczeniem mieszkalnym.

Dzięki dyskretnemu wywiadowi i wnikliwej (kilkugodzinnej) obserwacji, przeprowadzonej z ruin, bohaterowie zorientują się, że bandytów jest sześciu; jeden obserwuje okolicę ze szczytu wieży, a drugi przepatruje teren ruin, strzegąc pomieszczenia z jeńcem, i dogląda nocą ogniska rozpalonego przy pomieszczeniach gospodarczych. Dwóch kolejnych rzezimieszków śpi wewnątrz tych pomieszczeń, a ostatni dwaj robią coś w ruinach części mieszkalnej, dość głośno przy tym stukając. Co cztery godziny wszyscy zamieniają się rolami. Cały ten cykl trwa nieprzerwanie dzień i noc.

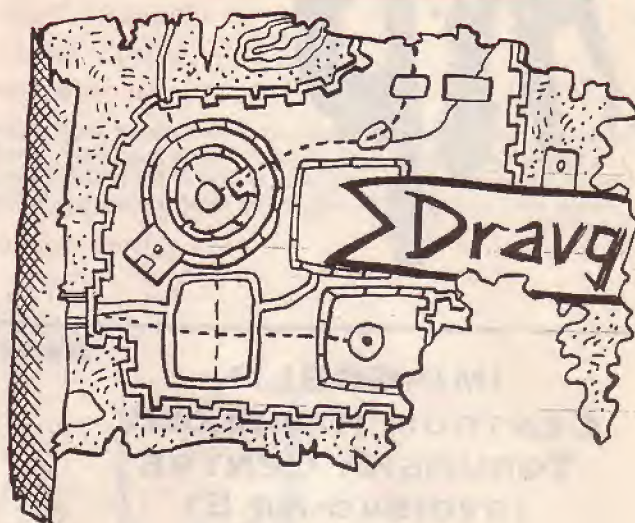
Niezależnie od pomysłu, jaki wpadnie do głowy poszukiwaczom, cała akcja musi zostać przeprowadzona cicho. Przy najmniejszym alarmie więzień zostanie natychmiast zabity, strażnik z wieży zacznie ostrzeliwać teren z kuszy, a pozostali śpiący i pracujący bandyci wybiegną na zewnątrz, gotowi do walki.

Zaskoczeni bandyci, poza dwoma strażnikami, nie będą gotowi do walki – pracujący i śpiący nie mają na sobie zbroi.

Podczas cichej próby uwolnienia hobbita lub po jej szczęśliwym zakończeniu Bloot poinformuje grupę o celu porwania i wyprawy. W przypadku śmierci więźnia może to również uczynić jeden z porywaczy, wzięty na spytki.

Mapę prowadzącą do skarbu bohaterowie odnajdą wraz z resztą dobytku bandytów w pomieszczeniu gospodarczym, służącym jako sypialnia.

Jest ona mocno sfatygowana i niekompletna – brakuje jednego brzegu oraz prawie całej lewej górnej ćwiartki, prawdopodobnie zawierającej różę wiatrów. Również, nie wiedzieć czemu, fragment napisu „Draug..." umieszczony został do góry nogami. Wszelkie poszukiwania skarbów w ruinach spełzną na niczym. Nie należy jednak przedwcześnie odbierać bohaterom nadziei. Niech szukają, może w końcu im się znudzi i zaczną myśleć. Mapa odnaleziona przy porywaczach przedstawia oczywiście całkiem inne miejsce; odwrócona napisem we właściwą stronę, wskaże prawdziwe miejsce ukrycia skarbów. Strażnica, o którą chodzi, to położona na wzgórzach przylegających do północnej części Gór Mglistych twierdza Draugdhol, jedna z fortyfikacji Angmaru. Jeśli któryś z bohaterów jest Dunedainem, to po udanym teście Intuicji może przekazać grupie te rewelacje. Jeśli nie – cóż, zawsze mogą spytać



jakiegoś Dunedaina w Bree. To oczywiście może być następna przygoda, a uwolniony cudownie hobbit może przyłączyć się do grupy (doskonały sposób dołączenia nowej postaci).

Innym świetnym pretekstem do rozpoczęcia następnej przygody (czy może kontynuacji tej) będzie wiadomość wydobyta podczas przesłuchania od jednego z bandytów. Może on mianowicie zdradzić, że w pewnej jamie na jednym z Południowych Wzgórz znajdują się przedmioty zrabowane w trakcie dotychczasowej działalności bandy. Nie szafowałbym jednak zbytnio skarbami – nie każda przygoda musi kończyć się zdobyciem olbrzymiego majątku. Przedmioty zdobyte na porywaczach to, moim zdaniem, wystarczająca rekompensata za poniesione trudy. Oto ich lista:

- 5 złotych monet
- 46 srebrnych monet
- 40 miedziaków
- 3 kolczugi na miarę dużych ludzi, dwie na ok. 175–180 cm wzrostu i jedna mniejsza na 165 cm (+5 PO)
- 3 utwardzane kurtki skórzane na około 175–180 cm wzrostu.
- 5 hełmów, z czego 4 typu szyszak i 1 typu łebka
- 6 kusz z zapasem bełtów
- 4 długie miecze z czego jeden (+10 PA)
- 6 sztyletów
- zapas żywności na tydzień dla 6 osób
- 4 koce.

Rosa Bigfanny (herszt bandy – wojownik)								
Poziom	Obrażenia	TZ	PO	Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
6	100	Kolczuga	+25	Brak	nie/nie	110 miecz	75 kusza	+10
Harry Rowdyman (bandyta – wojownik)								
Poziom	Obrażenia	TZ	PO	Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
4	75	Kolczuga	+15	Brak	tak/tak	75 miecz	50 kusza.	+0
Tom Wredched (bandyta – zwiadowca)								
Poziom	Obrażenia	TZ	PO	Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
4	45	Skóra utw.	+20	Brak	nie/nie	50 dwa sztyl.	75 kusza	+5
Bob Asshole (bandyta – strażnik)								
Poziom	Obrażenia	TZ	PO	Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
3	45	Skóra utw.	+10	Brak	nie/nie	65 miecz	40 kusza	+0
Terry Blindcock (bandyta – wojownik)								
Poziom	Obrażenia	TZ	PO	Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
3	60	Kolczuga	+10	Brak	nie/nie	70 miecz	40 kusza	+0
Erick Screwgoat (bandyta – strażnik)								
Poziom	Obrażenia	TZ	PO	Tarcza	Nar/Nag	PA wręcz	PA z dystansu	PR
2	40	Skóra utw.	+10	Brak	nie/nie	55 dwa sztyl.	35 kusza	+0

Nawigator sklepowy

Adresy sklepów z grami

Adresy sklepów	Wszystkie produkty firmy MAG w ciągłej sprzedaży	Kostki wielościenne	Figurki do gier tabularnych i systemów bitewnych	Gry fabularne	Systemy bitewne	Gry strategiczne	Gry planszowe	Gry karciane	Artykuły modelarskie	Makiety	Czasopisma	Książki	Możliwość gry na miejscu	Zabawki	Puzzle	Sprzedaż wysyłkowa
Sklep „MAG – Estel", Warszawa ul. Chłodna 47, tel. 620-16-54	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			
Sklep „IMP-Belion", Warszawa ul. Hoża 5/7, tel. 622-20-44	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „IMP-Goblin", Warszawa Centrum Handlowe Toruńska Center stoisko nr 5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „IMP – Arka Din", ul. Armii Krajowej 107 Chorzów, tel. 246-83-80	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „IMP – Tyrion", ul. Lwowska 13 (I p.), Chełm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep „IMP", ul. Hubska 118 (Supermarket BILLA) Wrocław	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Sklep „IMP – MAG", ul. Piotrkowska 90, Łódź www.lodz.pdi.net/~plvimall/games.htm	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Centrum Gier „BARD", 43-300 Bielsko-Biała, ul. Celna 10, tel. 0 602 600073	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Centrum Gier „BARD", Kraków, ul. Stefana Batorego 20 tel. (0-12) 632-07-35	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
Sklep BAZYL 71-533 Szczecin, ul.Bronisławy 14 tel. (0-91) 455 76 74	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
STREFA 51 Pln. galeria Dw. Centralnego PKP Warszawa tel. 0-601-304470	✓	✓		✓		✓		✓			✓	✓			✓	✓
Sklep modelarski SKORPION, ul. Arki Bożka 2, 44-335 Jastrzębie Zdrój tel. (036)4718133 wew. 2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	
Księgarnia SUSZCZYŃSKI i S-ka, filia hobbystyczna, tel. 4215080 30-014 Kraków, ul. Sławkowska 10	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
Sklep ONO, tel. (032) 513979 ul. Karola Miarki 8, 40-035 Katowice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓
Księgrania PROGRESOR ul. Malczewskiego 23, 26-600 Radom tel. 0 601 306671	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓			
Sklep SZEHEREZADA, tel. 476683 ul. Bieńczycka 168/337, 31-831 Kraków	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓			✓	✓
Sklep SZEHEREZADA, Pl. Ofiar Getta 5, Rzeszów	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
Księgarnia SASKA, tel.6175746 ul. Brazylijska 9, 03-966 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓	✓
Księgarnia FABER I FABER, tel.49-12-65 ul. Puławska, 02-515 Warszawa		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓			
Klub i sklep JAROWIT, tel. 6549174 ul. Chmielna 126, róg Żelaznej 00-805 Warszawa	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓		✓			
Sklep R.A.R. Kraków ul.Grzegórzewska 32a fax.0-12 635 17 77	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓		
Płockie Centrum Handlowe RYNEX, Hala Targowa nr 3, boks 24, ul. Rembielińskiego 6b, Płock	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓	
Sklep CLOWN, tel. 301579 ul. Piotrkowska 107, Łódź	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓
Księgarnia „Hobby", 42-200 Częstochowa ul. Wały Dwernickiego 11, Biznes Centrum paw. 37	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓		
Księgarnia „Hobby", DT Kiermasz, I p., ul. Zwycięstwa 52 44-100 Gliwice	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓			✓		
Praskie Centrum Hobbystyczne „SCHRON", 03-838 Warszawa, ul. Grochowska 354 tel.6185800	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				✓

Poznaliście już trochę historię polskich garou i Polskę – Świat Mroku. Pomysł Wam odpowiadał, gorzej jednak było z formą. Dlatego też, wychodząc naprzeciw Waszym sugestiom, pomysłodawcy i autorzy cyklu w nowy sposób przedstawią historię rodzimych garou. Zaczynamy chronologicznie – od czasów niezwykle dawnych, prawie zapomnianych. Tę opowieść wilkołaki często snują podczas zgromadzeń, stanowi więc nie lada gratkę dla Galiardów i Narratorów, którzy chcieliby ją przytoczyć podczas jednej z sesji.

(tk)

Michał Studniarek

O tym, jak Gniewosz Pan Drzew został władcą wielkopolskiego protektoratu

Ilustracje: Andrzej Grzechnik

Jeszcze nie ostygły popioły stosu Mściwojowego, a już garou ziemi wielkopolskiej jęły przemyśliwać kogo uczynić nowym władcą protektoratu. Na zwołanym w tym celu Wielkim Zgromadzeniu ustalono, że wszystkie garou ze szczepu Srebrnych Kłów spotkają się przy najbliższej pełni księżyca w caernie stojącym nieopodal jeziora Gopło, aby w pojedynku wyłonić nowego Alfę.

Wśród przybyłych na Zgromadzenie znalazł się Albrecht Wyzywający Żmija, władca sąsiedniego protektoratu łużyckiego. Nikt nie miał pojęcia, w jaki sposób dowiedział się on o śmierci Mściwoja i po co tu przybył. Wszyscy pamiętali, że jego szczep często dokonywał wypadów na ziemie wielkopolskiego protektoratu, czyniąc znaczne szkody. Poprzedni władca toczył z nim liczne starcia i wielu dzielnych garou z różnych plemion oddało w tych bojach ducha. Jednak Albrecht i towarzyszący mu członkowie szczepu tak głośno lamentowali nad Mściwojową mogiłą i tyle łez nad nią wylali, że wielu obecnych sądziło, iż Wyzywający Żmija miał władcę wielkopolskiego protektoratu za godnego siebie przeciwnika i pragnie okazać mu szacunek.

Gdy nadeszła pełnia, caern nad jeziorem Gopło zapełnił się Srebrnymi Kłami, przybyłymi z najdalszych zakątków ziem, które zamieszkiwali Polanie. Tłumnie stawili się wojownicy – wielu z nich pragnęło wygrać w dzisiejszym turnieju i zostać władcą protektoratu. Galiardzi nucili pieśni ku czci Mściwoja i zagrzewali swoich towarzyszy do walki. Filodoksi przepowiadali i objaśniali stare prawa obowiązujące walczących, zaś Ragabashe czynili zakłady, który z Ahrounów okaże się godnym zaszczytu. Wreszcie przemówił Mistrz Wyzwań gnieźnieńskiego caernu, Jerzy Prawdzic:

– Witajcie bracia i siostry, przybyli z najdalszych stron, aby uczestniczyć w dzisiejszym wydarzeniu! Oto spośród obecnych tu Księżycowych Wojowników Gaja wybierze tego, który stanie się naszym wodzem i przewodnikiem w walce ze Żmijem.

Wówczas Mistrz Pieśni zaczął wyliczać imiona wszystkich, którzy zdecydowali się walczyć. A byli tam Krzysztof Zabierzyc – rycerz krakowski, Srebrny Piorun – wilk z kurpiowskich borów, Junosza Brat Ziemi – włodyka mazowiecki, Świętosława ze Skupiców – potomkini dawnego rodu z południa, Pakosław z Gniezna, Głośny Zew z puszcz podlaskich i wielu, wielu innych, o których do tej pory nuci się pieśni na Zgromadzeniach.

– Jeśli ktoś wie – rzekł potem Mistrz Wyzwań – dlaczego któryś z wymienionych garou nie mógłby starać się o tytuł władcy wielkopolskiego protektoratu, niech powie to teraz!

Wówczas z lasu wystąpił Albrecht Wyzywający Żmija ze swoją watahą i zawołał:

– Powstrzymajcie się, aby nie spadła na was klątwa Matki!

Wśród zgromadzonych rozległ się szmer, gdyż nikt nie widział, by Albrecht przybył tu, jak inni, po Księżycowym Moście; nikt też go nie zapraszał. Nim Strażnik caernu zdążył się poruszyć, Wyzywający Żmija stanął przed starszyzną i, skinąwszy głową, ozwał się do Mistrza Wyzwań w te słowa:

– Mistrzu Wyzwań, zjawiłem się tutaj nieproszony, gdyż chcę zapobiec klątwie Matki, która spadłaby na was za nieposzanowanie obyczajów. Jak pewnie pamiętacie, gdy Władcom Cienia udało się podburzyć lud tej ziemi, w myśl naszych zwyczajów zawarłem z Mściwojem braterstwo krwi. Nasze hufce wspólnie rozprawiły się ze zdrajcami. Za otrzymaną pomoc Mściwój dzięki wielkie mi składał i przyrzekł po wsze czasy nasze braterstwo honorować. Teraz źle by się bardzo stało, gdybym to ja, który bratem mu byłem, został wyłączony z prawa do walki o protektorat. Dlatego też proszę was o przyzwolenie na udział w tym pojedynku.

Wśród zgromadzonych znów rozległy się pełne niezadowolenia pomruki, gdy przypomniano sobie jak wiele Szczep Jeziora wycierpiał od nagłych wypadów Albrechta i podległych mu watah.

Wówczas Mistrz Wyzwań pochylił głowę i powiedział:

– Słuszne są twoje słowa, Albrechcie Wyzywający Żmija, władco łużyckiego protektoratu. Pamiętam, że Mściwój zawarł z tobą braterstwo krwi i po uśmierzeniu buntu przyrzekał utrzymać ten związek. Ponieważ w myśl naszych praw żadnemu Ahrounowi, jeśli tylko nie jest wygnańcem,



nie można odmówić prawa do walki o protektorat, możesz wstąpić w szranki. Witaj wśród nas.

Z ciężkim sercem wypowiadał Jerzy Prawdzic te słowa, wiedział bowiem co chce osiągnąć Albrecht. Wedle dawnych zwyczajów, władca wielkopolskiego protektoratu uznawany był za zwierzchnika wszystkich garou zamieszkujących ziemie Polan. Gdyby został nim Albrecht, wszystkie wilkołaki tej ziemi musiałyby zgiąć przed nim karki.

Rozpoczęły się pojedynki. Ponieważ Mściwój nie miał żadnych żyjących krewnych, pierwszy jako brat krwi wystąpił Albreht Wyzywający Żmija. Po kolei wstępowali w szranki kandydaci na władcę protektoratu, jednak Albrecht zwyciężał ich jednego po drugim. Gdy nie pozostał już żaden przeciwnik, Albrecht, pewny swego zwycięstwa, jął chełpić się i lżyć przeciwników:

– Czy to już wszyscy? Zaprawdę, nie zmęczyłem się nawet! Azaliż po zgonie Mściwoja duch upadł w was aż tak nisko? Skoro tak, nie jesteście godnymi miana Srebrnych Kłów!

Wówczas z ciżby wyskoczył nie znany nikomu młody Ahroun i zawarczał:

– Nie nadużywaj naszej gościnności! Przybyłeś tu nieproszony, powołując się na zawarte z Mściwojem braterstwo krwi, jednak nawet ono nie daje ci prawa do drwin i lżenia nas! Jeśli zaś pragniesz zmęczyć się, to stoję tu, gotów zmierzyć się z tobą!

– Kimże jesteś, młokosie – odparł Albrecht z pogardą, – że pragniesz walczyć ze mną, który własnymi rękami pozbawił życia ośmiu Tancerzy Czarnej Spirali? Idźże lepiej sprawdzić, czy dobrze upiekło się mięso przeznaczone na moją ucztę zwycięstwa!

– Jestem Gniewosz Pan Drzew – powiedział młodzieniec, dumnie podniósłwszy głowę. – Adren zrodzony z człowieka ze szczepu Piaszczystych Równin. Nie odsyłaj mnie do ogniska, albowiem prawa do pojedynku pozbawić mnie nie zdołasz. Pamiętaj, że dziś każdy może walczyć o prawo do przewodzenia wielkopolskim garou. Jeśli zaś boisz się stanąć ze mną w szranki, to poddaj się i odejdź w niesławie tam, skąd przybyłeś!

Słowa te wielce rozdrażniły Albrechta, który przybrał postać pół wilka pół człowieka i ryknął:

– Stawaj do walki, Gniewoszu-ikhtya! Wyrwę ci twój jęzor i zawieszę sobie u pasa jako trofeum!

Wzburzony Gniewosz również zmienił postać i jednym skokiem znalazł się w kręgu walki.

Rozpoczął się zaciekły pojedynek. Albrecht uderzał łapami, zbrojnymi w długie, błyszczące niczym żywe srebro pazury, i kłapał zębami, usiłując pochwycić swego przeciwnika za gardło. Gniewosz zwinnie unikał ciosów, od czasu do czasu udając, że atakuje, bądź nagłymi, niespodziewanymi ruchami wyrywając z ciała Wyzywającego Żmija małe kłębki sierści, czym jeszcze bardziej potęgował jego furię. Wreszcie Albrecht odskoczył i wysapał:

– Walczysz podstępnie, niczym Tancerze Czarnej Spirali lub Księżycowy Oszust! Uderzaj jak na Ahrouna naszego plemienia przystało!

To powiedziawszy, z rykiem skoczył na Gniewosza. Pan Drzew stał bez ruchu i nagle machnął w powietrzu łapami. Albrecht ryknął z bólu i padł, zalewając się krwią płynącą ze łba.

– Jak rzekłeś, uderzałem bez oszukiwania, jak przystało Wojownikowi Srebrnych Kłów – powiedział Gniewosz pokazując mu wyrwane ucho.

Do pokonanego zbliżył się Teurg szczepu, by dotykiem uleczyć jego ranę. Albrecht odepchnął go i próbował wstać, lecz z powodu wielkiego upływu krwi nie mógł tego uczynić i został dźwignięty przez swoich towarzyszy. Tymczasem Inceptor oznajmił:

– Niech wszystkim będzie wiadomo, że Gaja wyznaczyła na władcę i opiekuna wielkopolskiego protektoratu Gniewosza Pana Drzew, Adren Ahrouna ze szczepu Piaszczystych Nizin! A jako że wedle naszych praw władca wielkopolskiego protektoratu jest również panem wszystkich garou zamieszkujących ziemie Polan, Ślężan, Pomorzan i Mazowszan, oddajmy mu hołd!

Wypowiedziawszy te słowa, pierwszy zgiął kolano przed Gniewoszem. Za nim uczyniły to pozostałe garou obecne na Zgromadzeniu. A kiedy podnieśli głowy, ujrzeli, że na ramieniu nowego władcy siedzi wielki sokół, który bezgłośnie zleciał z nieba. Widomy był to znak, że Gaja zgadza się na wybór i błogosławi zwycięzcy. Wówczas Inceptor i Mistrz Rytuałów ujęli Gniewosza za ramiona i poprowadzili ku miejscu, na którym zwykł zasiadać Mściwój. Tam Mistrz Rytuałów rozpoczął rytuał mający uhonorować nowego władcę i zapewnić mu długie, szczęśliwe rządy. Wręczył mu również święty naszyjnik i wielki klaive, uczyniony ze srebra otrzymanego dawno temu od Luny. Następnie Mistrz Pieśni jął śpiewać pieśń ku czci Gniewosza, który jednym ciosem pokonał Albrechta Wyzywającego Żmija i starł na proch jego pychę. Kiedy przebrzmiały ostatnie słowa, władca dał znak do wielkiej uczty i hulanki. Przez cały ten czas sokół siedział na gałęzi nad głową Gniewosza. Pozostał przy nim jeszcze przez trzy dni, gdy do caernu przybywała starszyzna różnych szczepów, niosąc dary i składając hołd swemu nowemu władcy.

Tak oto Gniewosz Pan Drzew został władcą wielkopolskiego protektoratu i panem wszystkich garou zamieszkujących polskie ziemie. Zaś Albrecht Wyzywający Żmija, który usiłował zdradą objąć ten urząd, uchodził sromotnie ze swymi towarzyszami, straciwszy ucho. Od tej pory zwano go nie inaczej, jak Albrechtem Jednouchym.



*Oto przed Wami kolejny artykuł Tomka, tym razem dotyczący problemu, który również i mnie nurtuje. Dlaczego wszyscy (no, prawie wszyscy) sprowadzają **Wilkołaka** i całą resztę gier, które mają się opierać na nastroju i odgrywaniu postaci, do rzutów kostkami? Czym będą się różniły pierwsze sesje w **D&D** od **W:A**, jeśli zapomnimy o głębi bohaterów, o tle, o odgrywaniu, a skupimy się na możliwościach i zapisanych na kartkach liczbach? Niczym – to jest właśnie ten problem. A co Wy na to?*

(tk)

Tomasz Andruszkiewicz

ZGROMADZENIE W ROOSVELT MEMORIAL PARK

ZGROMADZENIE W ROOSVELT MEMORIAL PARK

Ilustracja: Przemysław Truściński

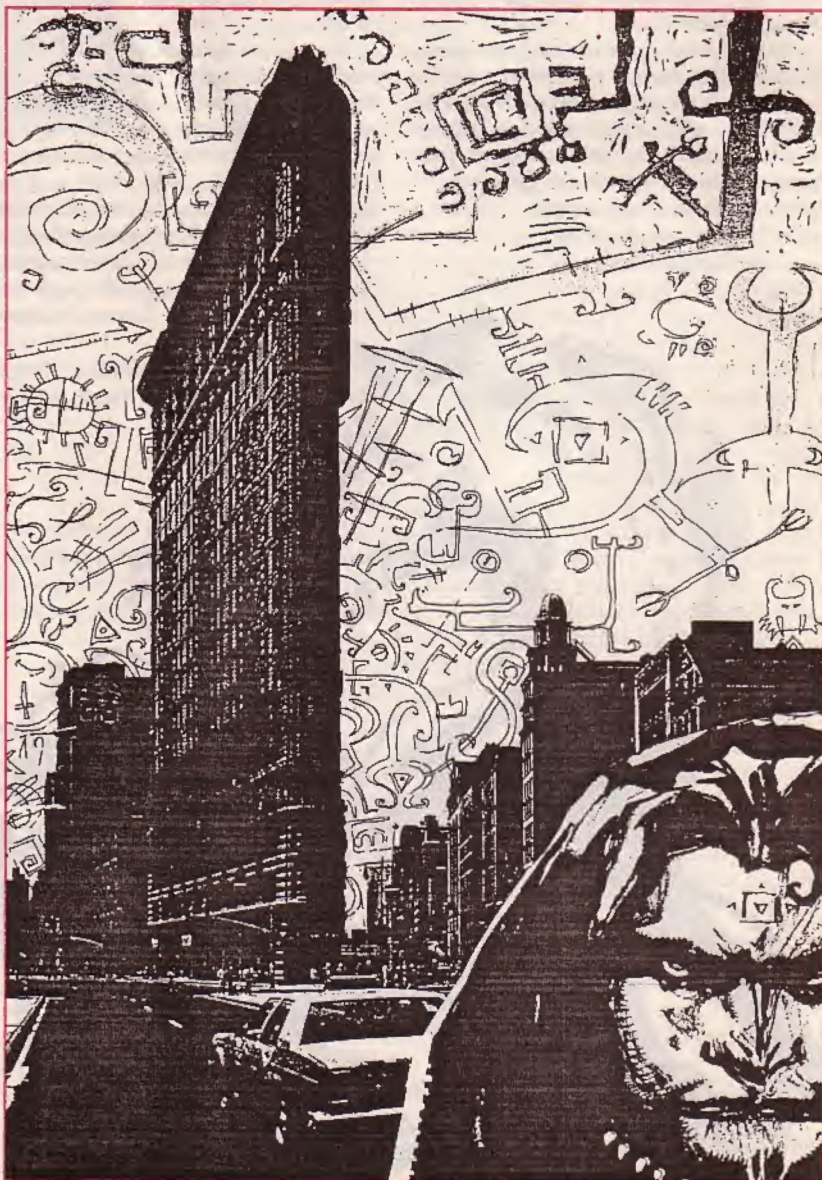
„Gaia jest potężnym duchem; naszą Matką, Tarczą i Twierdzą. Stworzeni jesteśmy, by bronić jej murów przed zakusami innych sił, które z radością widziałyby ją pokonaną i bezwolną, by mogły chłeptać z jej umierającego ciała przepełniającą Ją moc". To nasze *credo*, słowa podniosłe jak fanfary, jednak równie puste, co łby większości z nas. Same w sobie nie znaczą nic, są jak wyborcza obietnica czy zapewnienia pasera o legalności oferowanych towarów. Skoro jednak dzięki *Litanii*, prawu, przekazom, mitom czy pieśniom staliśmy się społeczeństwem słuchaczy i oratorów, to ja także nagnę się do tej tendencji i ofiaruję wam Słowo. Zdaję sobie sprawę, że nie trafi do większości z was, ale mam nadzieję, że choć w jednym umyśle zasieje ziarno, które zbliży nas do ostatecznego zwycięstwa.

Na początku powiem nieco o fenomenie Triady. Mędrcy uczą, że to trzy podstawowe siły naszego świata: moc porządkowania, zmieniania i niszczenia; żadna z nich nie może istnieć sama – bez pozostałych nie ma racji bytu. Sama Tkaczka zatrzymałaby świat w krystalicznie nieruchomej formie, Dzikun nie dopuściłby do powstania niczego konkretnego, tak że wszystko byłoby ogromnym wirem bezpostaciowej papki, a osamotniony Żmij pożarłby wszystko razem z sobą. Tu wypada się zgodzić ze starcami, choć ich wizje są nieco tandetne i kiczowate – nie mnie jednak oceniać estetykę myśli; problem zaczyna się wtedy, gdy mówią: „Triada to duchy, duchy potężne, słabsze jednak od Gai". Jak można nazwać duchem bezrozumną siłę? Czy trzęsienie ziemi to duch? Czy tornado, wulkan, pożar to też duchy?

Weźmy na przykład ogień. Sam w sobie jest zjawiskiem, które towarzyszy nam od zarania dziejów – pojawia się tam, gdzie energia uwalnia się w sposób gwałtowny. Czy to jednak oznacza, że należy mu przypisywać inteligencję, umieszczać w boskim panteonie, oddawać cześć czy nienawidzić? To działania normalne dla kultur prymitywnych, które w ten sposób traktują wszystko, co nieznane – my poznajemy ogień, uczymy się jego praw, staramy się go okiełznać i nagiąć do naszych potrzeb. Czy produkując zapałki pętamy wszechpotężnego ducha w drewnianych patyczkach i kawałku tektury? Podobnie jest z prawdziwą Triadą – to nasz ułomny punkt widzenia dzieli wszystkie zasady wszechświata na trzy części, nadaje im imiona i splata we wspólnym tańcu, który choć trochę tłumaczy przyczynę naszego istnienia. Tak więc Triada – prawdziwa Triada – to abstrakty, dzięki którym łatwiej odprawiać religijne dysputy.

Zanim pobiegniecie z płaczem do swoich nauczycieli, mówiąc, że pozbawiam wasze życia sensu, posłuchajcie dalej. Nasi mędrcy nie mylą się całkowicie – w Umbrze mieszkają bowiem istoty, które są odbiciami sił Triady. Tak jak istnieją żywiołaki, które składają się z ognia, istnieją dla niego i w nim się realizują, tak też Tkaczka, Dzikun czy Żmij mają swoje reprezentacje w świecie duchów. Są to jednak tylko odbicia, kopie, przemijające i niedoskonałe twory, których nie można stawiać na równi z siłami powołującymi je do życia. Czy żywiołaka, choćby najpotężniejszego, można nazwać Ogniem? Czy godzi się, by młodzikowi oddawać honory należne jego bohaterskiemu ojcu, nawet jeśli to najstarszy i najsilniejszy jego szczeniak? Myślę, że nie. Dlatego na dalszą część mojej mowy nazwę ducha Żmija – „Jaszczurką", Dzikuna – „Szczeniakiem", a Tkaczki – „Pająkiem".

Gdy bardowie mówią, że Triada (a mają na myśli właśnie Jaszczurkę, Szczeniaka i Pająka) jest słabsza od Gai, chce mi się



śmiać. Pytam w takim razie, dlaczego nasza Matka daje się gwałcić temu pierwszemu, szarpać drugiemu i niewolić trzeciemu? Nie jest to chyba pobłażanie dziecięcym zabawom, bo wyrozumiałość kończy się, gdy zagrożona jest egzystencja – według mnie to po prostu bezradność.

Przywódcy krzyczą: „Jesteśmy dziećmi Dzikuna, walczcie ze Żmijem i Tkaczką!" Faktem jest, że czujemy się najbardziej związani z siłą powodującą zmiany, bo to ona jest źródłem życia – gdzie nie ma nic (wariant Żmija) lub wszystko jest stałe (Tkaczka) nie ma miejsca na wycie do księżyca, kąpiel w rosie świtu czy pogoń za zwierzyną. Zauważcie jednak, że mamy w sobie cechy całej Triady – gdy cieszy nas widok gór, oddajemy cześć strukturom i formom, gdy walczymy, wielbimy siłę niszczycielską. Może więc chodzi im o walkę z Pająkiem i Jaszczurką, a nieporozumienia wynikają tylko z nazywania różnych rzeczy jednym imieniem? Nawet jeśli tak jest, to nie mogę im przyznać racji. Myślę, że najpoważniejszym wrogiem Gai jest człowiek – to on ją zaśmieca, zjada i przemienia. Ludzie to intruzi i nawet jeśli są tu wbrew woli (tak twierdzą niektórzy magowie), powinni się dostosować do warunków i nie kształtować otoczenia według własnych zachcianek. Nie walczcie, powiadam wam, z Jaszczurką i jej plemieniem – walczcie z człowiekiem i jego chorą, pokręconą manią wielkości! Nie namawiam do masowych mordów, jak czynią to Czerwone Szpony – ludzi jest zbyt wielu, byśmy w bezpośredniej walce mogli stawić im czoło. Apeluję o aktywne i świadome wpływanie na ich poczynania. Nie są stworzeniami Żmija, jak twierdzi wielu mędrców – bliżej mają do Tkaczki. Popatrzcie, z jakim upodobaniem otaczają się przedmiotami, jak budują sobie religie, struktury państwowe i gospodarcze. Zobaczcie, jakim uwielbieniem otaczają kulturę, przynależność do danej kasty czy rasy. Fakt – są skażeni, niszczą, psują i zabijają. Nie robią tego jednak – oczywiście w większości przypadków – dla samej przyjemności destrukcji. Oni są po prostu ułomni. Chcą tworzyć – a niszczą, chcą kochać – a nienawidzą. Człowiek to dziecko szalonego architekta; choć sam już nie tak obłąkany jak rodzic, potrafi tylko to, czego nauczył go ojciec – budować tak, by się zawaliło. To biedne istoty, samotne i przeklęte. Nie płaczcie jednak nad ich losem, tylko leczcie je pokazując, jak prawdziwie i należycie żyć. Śmiejecie się ze mnie, mówiąc, że oto pachołek ludzi namawia do walki z nimi. To jednak ja żyję od lat w ich społeczeństwie i wiem jacy są w rzeczywistości.

Apokalipsa jest blisko i jeśli nie zrobimy czegoś teraz, już nigdy nie będziemy mieli żadnej okazji do działania. Nie będzie ona, jak chcielibyście, Bitwą Ostateczną, gdzie legiony Jaszczurki wyjdą na powierzchnię i zetrą się z wami w walce. To tylko wasza wizja, majak niespełnionych bohaterów i niedojrzałych wojowników. Podejrzewam, że kiedyś górę weźmie Pająk (pamiętacie, duch pochodzący od Tkaczki) i wszystko znieruchomieje na zawsze. A wy nawet tego nie zauważycie, bo tam, gdzie wszystko jest stałe, nie ma już miejsca na biegające w głowie myśli. Potem – wszystko jedno czy po sekundzie, czy po milionach stuleci – jakiś bóg spojrzy na skostniałą, zatrzymaną w pół kroku Gaię i urzeknie go jej statyczne piękno: zatopi ją w kuli kryształu i odtąd będziemy służyć jako ozdoba na kominku lub przycisk do papieru.

Czas na podsumowanie. Widzę, że niektórzy z was kręcą się już niecierpliwie i kłapią zębami. Kończę więc tymi słowami: dajcie sobie spokój z Triadą, duchami i całym tym mistycznym bełkotem, którego ani nie rozumiecie, ani nie potrzebujecie. Popatrzcie na siebie, na wasze „tu i teraz", byście mogli w zmierzchu życia powiedzieć sobie: "byłem dobrym garou".

A tak na marginesie, przydałaby się nam spora porcja Żmijowej energii dezintegracji – może w końcu udałoby się rozwiązać problem wysypisk śmieci, pogrążających..."

Treść ostatniego przemówienia wygłoszonego przez Tego, Który Zawsze Przebiega Na Czerwonym Świetle, Ragabasha z Tubylców Betonu, podczas którego został rozszarpany na strzępy, robiąc miejsce w ekosystemie dla następnego garou, wedle sprawozdania

Słuchającej W Skupieniu, Filodoksa z Milczących Wędrowców.

Nie ulega wątpliwości, że autorzy gry **Wilkołak: Apokalipsa** położyli w swym dziele wielki nacisk na duchowość, na osobiste przeżycia wewnętrzne. Choć może nie przebija to w każdym zdaniu głównego podręcznika czy dodatków, to między wierszami jesteśmy wręcz bombardowani treściami religijnymi. Spójrzmy na podstawowe dla świata garou pojęcia: *Litania* – zbiór dogmatów formujących filozoficzną podstawę; legendy i pieśni – jasna wykładnia praw; struktury plemienne – umiejscowienie jednostki w uniwersum; rytualizm (i nie chodzi tu o magię) – jasno określony sposób zachowania występujący w różnych formach we wszystkich niemal systemach religijnych; Apokalipsa – groźba ostateczna, dająca życiu wilkołaka nadrzędny cel; Żmij – wcielenie grzechu, niepokonany wróg, z którym walka przynosi chwałę i zbawienie; Gaia – *sacrum*, oś istnienia; Umbra – przestrzeń rzeczy niepojmowalnych i mistycznych.

Duchowe podejście do zagadnień przedstawionych w systemie nie jest moim wymysłem, jak uzna pewnie część z Was. Autorzy, bez przenośni czy półsłówek, jasno podkreślają tę stronę rozgrywek – wystarczy przeczytać *Posłowie* w podstawce czy eseje z *Podręcznika gracza*. Wtedy staje się oczywiste, że mniej liczy się pojedyncze – choćby nawet wielkie – zwycięstwo, a ważniejsza jest postawa: „robię, co do mnie należy".

Tam, gdzie jest religia, jest też miejsce na filozofię, teologię, herezję i rozłamy. Elementy te widać doskonale w różnorodności plemion, odmienności patronatów czy szerokiej gamie możliwych interpretacji „problemu ginącej Gai". Myślę, że ten aspekt gry w **Wilkołaka: Apokalipsę** jest bardzo często ignorowany. Dlatego pozwoliłem sobie na przedstawienie w początkowym fragmencie kilku kontrowersyjnych tez i włożyłem je w usta Ragabasha – wiecznego prześmiewcy. Jak wszystko w Świecie Mroku, tak i jego słowa nie podlegają jasnej klasyfikacji. Można je, oczywiście, od razu odrzucić twierdząc, że to herezja (tak właśnie postąpili jego słuchacze), jednak takie postępowanie jest fanatyzmem religijnym. Na pytanie czy są to słowa proroka, czy szaleńca, odpowiedzi musicie udzielić sobie sami.

Możecie zapytać: po co nam filozofia? Cel jest jasny, metody określone, a efekty pirotechniczne i jęki konających wrogów dostarczają świetnej zabawy. Odpowiem na to pytanie, bo ono jest kluczowe dla tego artykułu. Bez duchowości, bez chwili zastanowienia nad głębszym sensem gry wilkołakami dostajemy papkę sporządzoną w większości z walki – jest to może podniecające i zabawne, ale są w tej „branży" rzeczy lepsze. Zapewniam Was, że milszej (tego typu) rozrywki dostarcza lekko potraktowany **Warhammer** lub **AD&D** – dlatego, że pomysły w **Wilkołaku** są po części wtórne, a moc garou w formie crinos jest niczym w porównaniu z potęgą maga piątego poziomu czy typowego zabójcy gigantów.

Bez poważnego podejścia do spraw religii garou nie może być mowy o realizowaniu założeń autorów **Wilkołaka: Apokalipsy**. Jeden z moich znajomych powiedział kiedyś, że każdy system religijny, odarty z mistycyzmu i rytuałów, sprowadza się do kilku niespójnych czy wręcz sprzecznych postulatów – choć twierdzenia tego nigdy nie dowiódł, to wygląda ono na prawdopodobne. Jeśli nie dotkniemy głębszych treści, to idea Gai, Żmija i reszty rozpłynie się w sloganach, a nam zostanie rzucanie kostkami, rozdzielanie doświadczenia i przechwalanie się przed kumplami liczbą pokonanych Tancerzy Czarnej Spirali, zmór, fomorów, strzępiaków czy innego świństwa, stworzonego na kartce papieru. Pominięcie warstwy duchowej rozgrywek uważam za najpoważniejszy cios zadany bohaterom – przestają być dumnymi, silnymi rycerzami zakonnymi i zostają zdegradowani do roli ledwie najemników.

Miłosz

SKRÓT DO R'LYEH nr 10!!!

SPRAWY PARAFIALNE...

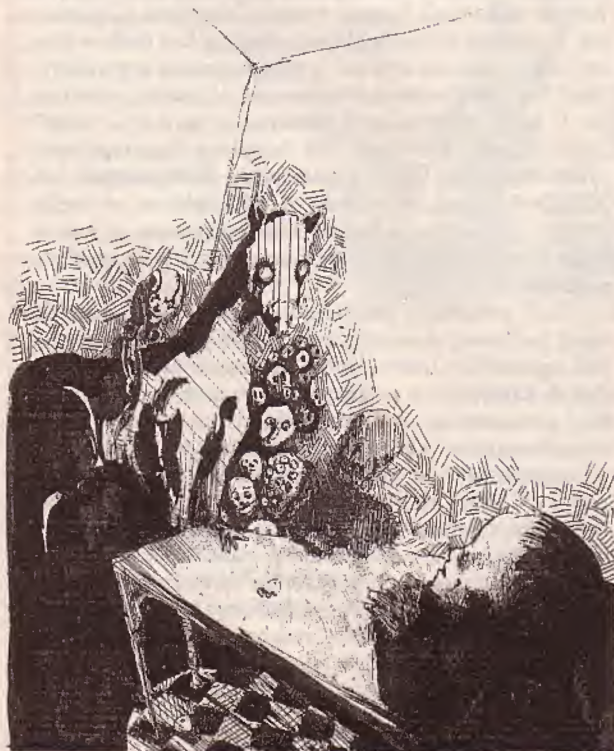
Po pierwsze. Wszystkiego najlepszego z okazji dziesiątego *Skrótu*. Pozdrowienia dla wszystkich, którym *Skrót* do gustu przypadł i dla zaciekłych jego wrogów (takich, co to nie lubią na skróty).

Po drugie. Dwa miesiące temu ogłosiliśmy konkurs, ale nie było kuponu (co zapewne zauważyliście). Umówmy się zatem tak, że będziecie przysyłać odpowiedzi bez kuponu. Po prostu piszcie na zwykłych kartkach pocztowych. Nasz błąd – my za niego zapłacimy. Będzie uczciwie.

Po trzecie. Mam dla Was...

NOWY KONKURS – A CO?!

Wiem, że lubicie na konkursy odpowiadać, a ja lubię takowe organizować. Mam przeto dla Was taką propozycję: napiszcie przygodę. Niech to będzie horror, groza, cokolwiek – byle poważnie. Ale z drugiej strony, niech to będzie najbardziej wykręcona historia, jaka Wam do głowy przylezie. Coś, czego jeszcze nie było: oryginalne i extra. Żeby każdy kto na to spojrzy powiedział: „O, kurka. Ale odjazd!". Czekam na najoryginalniejsze przygody do *Zewu Cthulhu*. W celu ułatwienia dodam, że nie wystarczy wymyślić ciekawą historię. Podkładajcie jakieś oryginalne zagadki, BNów, miejsca... Takie, żeby grafik, któremu dam to do ilustrowania zemdlał z wrażenia, kiedy zobaczy swoje szkice. Czas?... Hmmm... Powiedzmy do końca maja. Wielkość dowolna: piszcie, ile chcecie. Możecie na komputerze (to najlepiej – wtedy przyślijcie dyskietkę), ale też na maszynie do pisania, a nawet ręcznie (byle wyraźnie – to dla Waszego dobra. Trudno ocenić coś, czego się nie rozczytało, prawda?). W grę wchodzi zwykła poczta, e-mail (wtedy przysyłajcie ten sam tekst w dwu kopiach *.doc i *.txt); możecie także dostarczać je do redakcji osobiście.



„W MOIM ŚNIE, CUDOWNYM ŚNIE..."

Dziś pomówimy sobie o Krainie Snów (choć powinno być „o Krainach Snów", bo przecież DreamlandS). Co to takiego? Po co to? Czy tylko do *Cthulhu* pasuje? Jak grać? Prowadzić? I po co to komu?

Jak do tej pory, **Chaosium** wydało dwa suplementy do Dramlandów: „The Complete Dreamlands" – podstawkę, oraz „The Dreaming Stone" – kampanię. O ile do podstawki zastrzeżeń mieć nie należy, śmiem twierdzić, że o jakość kampanii można by się spierać.

Co to są Dreamlands? Otóż jest to kraina, która istnieje poza naszym, ziemskim wymiarem, a ponieważ swoją bajkowością przypomina senne majaki, ochrzczono ją mianem Krainy Snów. Jedną z metod na dostanie się tam są właśnie wrota snu – zasypiasz i nagle jesteś na miejscu. Ponoć istnieją fizyczne bramy, dzięki którym udaje się przeniknąć do Dreamlandów po prostu dając krok w przód, ale na Ziemi jest ich bardzo niewiele i prawdę powiedziawszy nikt nie wie, gdzie się dokładnie znajdują. W większości przypadków są to bramy strzeżone przez ghule na starych cmentarzach, a także w głębokich i mrocznych lasach Europy i Ameryki Północnej.

Zasadniczo Dreamlandy to kraina fantasy. W ten sposób chyba najlepiej oddam jej klimat, nie bawiąc się zbytnio w wygibasy stylistyczne. Magia występuje tu w różnych formach, a najpopularniejszą z nich jest Śnienie. Człowiek, który dostaje się do Krainy, może delikatnie wpływać na swoje otoczenie (ci, którzy kupili *Orient ekspres* i zapoznali się z treścią przygód, pewnie w tym momencie lekko się uśmiechają); technicznie, w grze, objawia się to rzutem (wiadomo – udanym bądź nie) na tę właśnie umiejętność.

Krainę zamieszkuje masa najróżniejszych istot. Jak już kiedyś pisałem, podręcznik do Dreamlandów zawiera jeden z najświetniejszych bestiariuszy do ZC, jakie w życiu widziałem. Poza tym nietrudno spotkać ludzi, którzy trafili tam wcześniej. Niektórzy otrzymują nawet miano Great Dreamers (jak to tłumaczyć? Może Wielcy Śniący?) i dysponują taką wprawą w posługiwaniu się Śnieniem, iż są w stanie wyśnić sobie nie tylko długopis czy rowerek, ale także pałace i całe miasta (jak na przykład Król Kuranes)! Tak więc Kraina Snów jest miejscem zupełnie nieprzewidywalnym!

Żeby zapoznać się lepiej z niepowtarzalnym klimatem tej krainy, proponuję Wam zakup i lekturę książki wydawnictwa SR, wydanej w serii „Odmienne stany fantastyki", pt. **W poszukiwaniu Nieznanego Kadath**, zawierającej serię opowiadań Lovecrafta dotyczących owego miejsca.

Teraz zaś przejdźmy do najważniejszego. Jak to prowadzić?

Prowadzenie Krainy Snów wymaga od Strażnika o wiele większego zaangażowania niż prowadzenie Świata Przebudzonego. Innymi słowy, co nam ZC odpuściło w normalnej grze, w świecie realnym, to odbije sobie w Dreamlandach. Są one bowiem o wiele bardziej złożone w swej formie niż jakikolwiek świat fantasy (no... jako wyjątek wytypujmy Amber).

Dlaczego? Właśnie ze względu na swoją nieprzewidywalność. Z jednej strony należy postawić na zaskoczenie graczy. Bazując na samym tylko zaskoczeniu, wywołanym jedynie przez metodę funkcjonowania świata, można stworzyć kilka niezłych przygód. Badacze po prostu nie będą wiedzieli, że most można sobie wyśnić, zamiast budować go przez tydzień – i przygoda zlatuje im na budowie, bądź na przekupywaniu chłopów z pobliskiej wioski, żeby go nam zbudowali (przykład głupi, bo koło wiosek są mosty albo brody, a poza tym co to za przygoda – Budowanie Mostu, ale wiecie chyba o co chodzi). Tak można długo.

Niemniej pamiętajcie, że świat Krainy Snów składa się ze szczegółów, które, jak to powiedział kiedyś wielki Edgar Allan Poe, „mają tylko pozór". To znaczy, że

wcale nie muszą być tym, na co wyglądają. Była kiedyś taka gra komputerowa i nazywała się chyba *MYST*. W swoim czasie rozwalała grafiką [w swoim czasie znałem lepsze – przyp. red.]. Jej instrukcja składała się z książeczki, w której zapisana była tylko pierwsza strona, i była to lista autorów i wstęp. Dalej były czyste kartki. W grze bohater trafiał do świata, w którym odnajdywał przedmioty doskonale znane mu ze świata realnego, ale spełniające zupełnie inne funkcje. Puste kartki w instrukcji były zaś po to, żeby każdy, kto grę przechodzi, mógł sobie notować co do czego służy. Tak może być i w Krainie Snów...

...jednak nie do końca. Należy zawsze mieć na uwadze pewną żelazną zasadę: nie można przemęczyć graczy niespodziankami. Póki istnieją zasady, których mogą się trzymać (choćby głupie... – eee... przepraszam – Wielkie Prawa Fizyki), póty czują się pewnie. Jeśli jednak stracą pewną niezmienną bazę, na której zawsze mogliby polegać, licz się z tym, że już za chwilę ujrzysz malującą się na ich twarzach niechęć do dalszego „robienia scenariusza". Dlaczego? Bo stwierdzą, że to już nie jest ich przygoda! Że na nic nie mają wpływu! Że przygotowałeś sobie jakiś spektakl, a kumpli zaprosiłeś tylko po to, żeby się pochwalić jak świetnie Ci wyszło! I, co jest najgorsze, będą mieli rację... Pamiętajcie, że zasada ta nie dotyczy tylko Krainy Snów, ale każdej, KAŻDEJ przygody, którą robicie.

Należy zatem mieć cały czas na uwadze to, żeby za bardzo nie odsuwać graczy od wydarzeń rozgrywających się w przygodzie. Jeśli zaś widzicie, że dzieje się coś niedobrego, to szybko dajcie im wyśnić coś fajnego - na pewno ich to udobrucha.

Być może popukacie się w głowy: „Czyś ty zgłupiał? Masz nas za łomów? Jakim trzeba być bałwanem, żeby nie dać drużynie robić przygody?! To po diabła ich zapraszać?" To każdy głupi wie... Nieeee... Nawet nie skomentuję. Trzeba jednak coś sobie wyjaśnić. Otóż nieprzewidywalność Dreamlandów jest naprawdę kolosalnym utrudnieniem. A łatwość z jaką popada się w samozachwyt nad swoimi oryginalnymi pomysłami i chęć ich rozwijania – nawet kosztem przygody – jest wręcz magiczna. Przykład takiego działania:

Chodzi o to, żeby Badacze przeszli na drugą stronę polany, ale dla bajeru Strażnik wymyślił





śmieszną rzecz. Miała być tylko ozdobą, ot tak, dla zabawy i urozmaicenia... A jednak...

Strażnik: *Oto polana. Właściwie, na pozór... he, he... zwyczajna. Ale na jej środku znajduje się jeziorko, a w nim... nie widzicie. Trzeba podejść. Podchodzicie?*

Badacze: *Tak.*

ST: *No dobra. Na dnie jeziorka spoczywają dwie kolorowe bańki.*

B: *Rzucam kamieniem.*

ST: *Zadrżały i zaczynają się unosić. Już są na waszej wysokości. Zatrzymują się i kręcą w koło.*

B: *Dzieje się coś jeszcze?*

ST: *Nie.*

B: *Ciekawe, czy w środku jest powietrze i czy by nas uniosły?*

(Tu MG wpada na genialny pomysł: Wsadzę ich tam, żeby nie wiem, co i będą mieli halucynacje, bo tam gaz jakiś jest!)

ST: *O, właśnie! Bańki ruszają w waszą stronę i rozdzielają się. Jest ich tyle, ile was. Kręcą się, wirują, błyskają światełkami...*

B1: *Jakimi światełkami? Jestem na koniu – uciekam!*

ST: *Bańka cię dogania i zrzuca z konia.*

B1: *To ona jest taka twarda?*

ST: *Nooo... A widziałeś taką kiedyś? Teraz wchłania cię do środka. Zaczyna do was dochodzić przepiękny śpiew...*

B2: *Ja strzelam z kuszy, którą sobie wcześniej wyśniłem!*

ST: *Kulka tylko błysnęła i odbiła strzałę. Teraz bańka leci na ciebie. Ha, ha! Już cię ma! Też poczekaj...*

B3: *Ja nie deklarowałem, że wychodzę z lasu. Stoję w krzakach i chowam się za dwoma drzewami...*

ST: *Hmmm... Bańki śpiewają tak pięknie, że nie możesz im ulec. Wychodzisz na polanę i wpadasz do jednej z nich.*

B3: *Ale...*

ST: *Porywają was i lecicie. Lecicie jeden dzień i noc. Widzicie piękne krainy i nagle bańki was upuszczają. Spadacie w dół i już macie uderzyć o grunt, kiedy znów was łapią – pojawiając się jakby znikąd. Chyba się wami bawią!*

(Tu MG wpada na kolejny genialny pomysł!)

ST: *Tak! Bawią się! Odbijają was do góry...*

B: *Chcemy... Możemy coś zrobić?*

ST: *Spróbujcie.*

B: *Śnimy, że...*

ST: *Nic się nie dzieje... Bańki wirują, lecą...*

...itp., itd. Tak można wymyślać w kółko, tylko że to już nie jest przygoda!

W powyższym przykładzie jeden z Badaczy wspomniał o Śnieniu. No właśnie – co z nim? Przecież Badacze, kiedy tylko się zorientują, jaką potężną mocą ich obdarowano, zaczną sobie nieźle folgować. Jak to ukrócić? Otóż zacznijmy od tego, iż na początku nowo przybyły do Krainy Snów nie potrafi wyśnić niczego wielkiego: ot, drzwi otworzyć, upaść, żeby nie zabolało. „No tak" – stwierdzicie – „ale co potem?". Powiem Wam jakiego ja dokonałem założenia. Myślę, że jest ono dość ciekawe i nieźle sprawdza się w grze. W podstawce go nie ma, ale można stosować.

Otóż wyobraźcie sobie, że nie wszystkie istoty Krainy Snów są przyjaźnie nastawione do Badaczy. Mało tego! Większość z nich chętnie by sobie takiego Badacza na kolacyjkę... z musztardką... Otóż istoty te potrafią wyczuwać, kiedy tacy nowatorzy używają unoszącej się w powietrzu magii i po każdym jej użyciu – udanym bądź nie – pojawia się mniejszy lub większy koleś, który zwęszywszy łatwy łup (nieporadnie używających Śnienia) postara się go z lekka nadgryźć. Jak pokazało moje doświadczenie, skutecznie ukróca to zabawy Badaczy w stylu: „A teraz uwaga! Wyśnię, że odpadnie ci siusiak!"

Przyznam, że zamieniłem na ten temat kilka słów z Cezarem Matkowskim (autorem, którego znacie z MiMa) i oto co on odpowiedział w swoim mailu do mnie:

Co do wykorzystywania umiejętności „Śnienie" to Twój sposób, jakkolwiek ciekawy, niespecjalnie przypadł mi do gustu, a to ze względu na pewne ograniczenia, jakie nakłada na bohaterów i ich schematyczność. Ja robię to nieco inaczej. Często pozwalam Badaczom robić co im się tylko żywnie podoba, lecz jeżeli robią rzeczy „złe", bądź szkodzące innym mieszkańcom Krainy Snów, zakładam, że czynności robione we śnie bez konfrontacji z rzeczywistością i zewnętrznej kontroli mogą trwale indukować pewne normy zachowań oraz wyzwalać „złe" instynkty. Po prostu każdy, kto zbyt często czyni coś w Krainie Snów, to może uczynić to, nawet podświadomie, w realnym świecie, a jeżeli będzie komuś tłumaczył, że przecież to, co zrobił, nie mogło przynieść nikomu szkody (a właśnie przyniosło), będzie uznany za osobę niepoczytalną (taki specyficzny rodzaj uzależnienia od Krainy Snów). Sposób ten stosuję od pewnego czasu i ilość czynności wykonywanych w Krainie Snów „dla jaj" czy też „aby wypróbować nowe zdolności" wyraźnie zmalała.

Metoda do wyboru. Jednakże należałoby wreszcie wspomnieć jak rozwiązała ten problem firma **Chaosium**. Otóż na początku gry każdy Badacz ma liczbę punktów Śnienia równą liczbie punktów *Mocy*. Umiejętność ta rozwija się tak jak każda inna. Żeby zaś wyśnić cokolwiek, należy poświęcić *Punkty Magii*. I tak na przykład, co z resztą podane jest w podstawce do „Krainy Snów", tworzenie ostrego miecza kosztować może 9 PM, a będzie zadawał rany 9+Modyfikator obrażeń. Jednakże im większa umiejętność Śnienie, tym mniej płaci się *Punktów Mocy* za coraz lepsze rzeczy. Tu dodam dla ciekawostki, że Król Kuranes ma Śnienie na 99%, natomiast – co również ważne – większość tubylców (Król Kuranes był człowiekiem z Przebudzonego Świata, potem w realnym świecie umarł, a w Dreamlandach istnieje) nie posiada umiejętności Śnienia.

Punkty Magii również odnawiają się stereotypowo (patrz Podstawka str. 21). Najłatwiej w nocy... Ano właśnie. Co z porami dnia?



Przyjęto, że dni i noce następują tak jak w Przebudzonym Świecie. Ale jest tu pewien kruczek: jeśli jesteś w Krainie Snów, dotarłszy tam wcześniej przez bramę fizyczną, możesz położyć się spać i wejść do niej przez Senną Bramę! Co Wy na to? Mało tego! Pomyślcie chwilkę, a przekonacie się, że można też... spotkać tu swoje śpiące ciało! Aż drżę na myśl, ile można wykoncypować z tego pomysłów na przygody! Przykładzik?

Badacze zostają uwięzieni w celi, której pilnują jakieś głupawe bestyjki. Jak tu nawiać? Każde wyśnione narzędzie jest natychmiast odbierane... A tu tylko dwie doby do egzekucji! Otóż chłopaki kładą się spać i śnią, że są gdzieś dalej. Jakieś kilkadziesiąt kilometrów od swej celi (rzuca ich tam MG, dla podniesienia napięcia i żeby nie było za łatwo). Teraz trzeba szybko dotrzeć do swoich ciał i uwolnić je z **zewnątrz**, a potem przenieść w bezpieczne miejsce zanim je zabiją i zanim... się przebudzą!

Jeszcze jeden pomysł. Badacze wleźli fizycznie, a potem coś poturbowało ich do tego stopnia, że teraz ledwie siedzą, nie mówiąc już o chodzeniu. Co zrobić? Fizycznie się nie przemęczając idziemy spać, we śnie szukamy mikstury uzdrawiającej, kładziemy ją obok siebie-śpiących i budzimy się. Inaczej: bierzemy się na barana i niesiemy do znachora. Fajowe?

Kraina Snów jest świetna.

A co z umieraniem w Krainie Snów? A jak się poharatam?

Leczenie w Dreamlandach przebiega tak samo jak w Przebudzonym Świecie, jednakże założono, że można użyć Śnienia do uzdrawiania się. I tak jeden *Punkt Wytrzymałości* kosztuje 1K3 *Punktów Magii*. Czyli, gdy chcemy się wyleczyć (SAMI SIEBIE!):

Rzut na Śnienie (zakładamy, że wyszło. Jak nie, to koniec, przepadło!).

Chcemy regenerować jeden punkt – rzut K3 (czyli K6/2): wyszło 2.

Odpisujemy sobie 2 *Punkty Magii*, dopisujemy 1 *Punkt Wytrzymałości*.

Jeśli chcemy zregenerować następny *Punkt Wytrzymałości*, wracamy do punktu 1.

Jeśli umrzemy w Krainie Snów będąc tam fizycznie... to koniec. Jeśli zaś odbiorą nam życie, a tylko śnimy – nasze ciało jest w Przebudzonym Świecie – to budzimy się i odpisujemy nieco *Punktów Poczytalności*.

Kolejna ważna rzecz: za każdym razem, kiedy Badacz się budzi, istnieje możliwość, że nie będzie pamiętał swojego snu. W takiej sytuacji zasady każą nam wykonać rzut na *Pomysłowość* – udany test oznacza, że delikwent zapamiętał to, co przydarzyło mu się podczas snu. Nieudany? Cóż... Skleroza nie boli.

Widzę w Krainie Snów wielki potencjał zabawy dla tych wszystkich, którym na jakiś czas znudził się Przebudzony Świat. Przystosowanie Krainy Snów jest możliwe nie tylko do ZC, ale do każdego innego systemu. Pomyślcie nad tym! Jeżeli zainteresował Was ten temat i macie jakieś pytanie – piszcie. Jeśli chcielibyście dowiedzieć się czegoś na jakikolwiek temat związany z *Zewem Cthulhu* – także czekam na pytania. Poszperam i na pewno coś się znajdzie (a w materiałach do ZC zawsze bobruję z przyjemnością).

Co w przyszłym miesiącu? Być może w *Skrócie...* zagości po raz pierwszy **Forum Strażników**, czyli zupełnie nowa podrubryka. Będą w niej omawiane Wasze listy i spostrzeżenia na określone z góry tematy. Jeszcze macie czas na pisanie, proponuję temat kwietniowy: „Sens umiejętności Mity Cthulhu. Wasze doświadczenia. Jak ją stosować? I dlaczego jest bez sensu? A dlaczego jest najświetniejsza i ma sens?". Żegnam Was serdecznie.

Niech Gwiazdy będą w Porządku.

ANKIETA

Mija pięć lat od ukazania się pierwszego numeru **Magii i Miecza**. Nie jest to dużo jak na rynek światowy (w końcu w USA gry fabularne istnieją już prawie pięć razy dłużej), warto jednak pokusić się o pewne podsumowanie. Przez te pięć lat na naszym rynku pojawiło się wiele gier (ale nie tak znów dużo, jak na świecie), niektóre znikły niczym komety na niebie, inne zaś przetrwały i święcą do dziś triumfy. Ukazały się również liczne dodatki i książki opowiadające o światach gier fabularnych. Warto byłoby wiedzieć, która z tych pozycji podobała się Wam – odbiorcom tego wszystkiego – najbardziej. Przy okazji możemy zdobyć cenne informacje o Was samych i o Waszych gustach.

Ankieta jest anonimowa, a swoje dane wpisujcie tylko wtedy, jeśli chcecie otrzymać nagrodę – jak zwykle rozlosujemy kilka. Wyniki opublikujemy prawdopodobnie w czerwcu, ale nie chcę już dziś przesądzać sprawy, bo przecież nie wiadomo, czy redakcja nie zostanie nagle zasypana stertą listów z odpowiedziami.

UWAGA 1: Ankieta dotyczy tylko wydań polskojęzycznych, opublikowanych przez polskich wydawców lub dystrybutorów.

UWAGA 2: „Inna (jaka)" dotyczy przede wszystkim gier, o których nie mamy pojęcia (jeśli w ogóle takie są) – pamiętajcie, że nie chodzi o wydania klubowe i fanziny – lub tych, które ukazały się po opracowaniu tej ankiety.

ANKIETA

Blankiety prosimy przesyłać do 15.04.1998.

Imię

....

Nazwisko

....

Adres

....

....

Ile masz lat?

[ ]

Wykształcenie

podstawowe ....[ ]
zawodowe ....[ ]
średnie ....[ ]
wyższe ....[ ]
inne (jakie)..[ ]

Od ilu lat grasz w rpg?

rok lub mniej ....[ ]
2-3 lata..[ ]
4-5 lat..[ ]
6 i więcej ....[ ]

Gdzie mieszkasz?

na wsi..[ ]
w mieście..[ ]
w mieście wojewódzkim ....[ ]

Ile pieniędzy wydajesz miesięcznie na produkty związane z rpg?

do 10 zł..[ ]
od 10 do 50 zł..[ ]
od 50 do 100 zł..[ ]
od 100 do 500 zł..[ ]
powyżej 500 zł ....[ ]

Czy grasz w gry komputerowe?

[tak] / [nie]

Czy grasz w systemy autorskie?

[tak]: [fantasy] – [sf] – [cyberpunk] [horror/groza] – inne [....................]
[nie]

Skąd dowiedziałeś się o istnieniu gier fabularnych i/lub karcianych/bitewnych?

znajomi ....[ ]
sklep hobbistyczny ....[ ]
księgarnia..[ ]
media (jakie)... ....[ ]
inny sposób (jaki)..

W jakie gry fabularne grasz (możesz dodać jedną niepolskojęzyczną)?

AD&D..[ ]
Aphalon ....[ ]
Cyperbunk ....[ ]
Dzikie Pola ....[ ]
In nomine..[ ]
Kryształy Czasu..[ ]
Mechawojownik ....[ ]
MERP..[ ]
Shadowrun..[ ]
Wampir..[ ]
Warhammer ....[ ]
Wilkołak ....[ ]
Zew Cthulhu..[ ]
Zły Cień..[ ]
Inna (jaka)..[ ]
Niepolskojęzyczna..

W jakie gry karciane grasz (możesz dodać jedną niepolskojęzyczną)?

Dark Eden..[ ]
Doomtrooper ....[ ]
Iluminati ....[ ]
KULT..[ ]
Shadowrun..[ ]
Inna (jaka)..[ ]
Niepolskojęzyczna..

W jakie gry bitewne grasz (możesz dodać jedną niepolskojęzyczną)?

Battletech..[ ]
Warzone ....[ ]
Inne (jakie)... ....[ ]
Niepolskojęzyczna..

Jakie pisma dotyczące fantastyki i/lub rpg czytasz?

Fantastyka..[ ]
Feniks ....[ ]
Legenda ....[ ]
Magia i Miecz..[ ]
Talizman ....[ ]
Inne (jakie) ....

Jesteś

MG ....[ ]
graczem ....[ ]

Która oryginalna polska gra fabularna jest według Ciebie najlepsza (możesz wybrać tylko jedną)?

Aphalon ....[ ]
Dzikie Pola ....[ ]
Kryształy Czasu..[ ]
Zły Cień..[ ]
Inna (jaka) ....

Która przetłumaczona gra fabularna jest według Ciebie najlepsza (możesz wybrać tylko jedną)?

AD&D..[ ]
Cyperbunk ....[ ]
In nomine..[ ]
Mechawojownik ....[ ]
MERP..[ ]
Shadowrun..[ ]
Wampir ....[ ]
Warhammer ....[ ]
Wilkołak ....[ ]
Zew Cthulhu..[ ]
Inna (jaka) ....

Która przetłumaczona gra karciana jest według Ciebie najlepsza (możesz wybrać tylko jedną)?

Dark Eden..[ ]
Doomtrooper ....[ ]
Iluminati ....[ ]
KULT..[ ]
Shadowrun..[ ]
Inna (jaka) ....

Który wydany po polsku dodatek do gier fabularnych jest według Ciebie najlepszy (wpisz trzy tytuły – liczy się kolejność)?

1..
2..
3..

Jaka książka osadzona w świecie gier fabularnych podobała Ci się najbardziej (wpisz trzy tytuły – liczy się kolejność)?

1..
2..
3..

Który numer „Magii i Miecza" uważasz za najlepszy?

....

Jaki artykuł podobał Ci się najbardziej (wpisz co najwyżej po jednym do każdego działu)?

Do BT..
Do CP2020..
Do KC ....
Do MERPa ....
Do SR ....
Do W:A ....
Do W:M..
Do WFRP..
Do ZC..
Do innego systemu (jakiego) ....
....
Opowiadanie..
Almanach..
Gry karciane ....
Gry bitewne ....
Inne..

Jaki cykl artykułów podobał Ci się najbardziej (wybierz tylko jeden)?

....

Jaka przygoda podobała Ci się najbardziej (wpisz trzy tytuły – liczy się kolejność)?

1..
2..
3..

Teksty jakiego autora podobały Ci się najbardziej (wpisz trzech – liczy się kolejność)?

1..
2..
3..

Ilustracje jakiego grafika podobały Ci się najbardziej (wpisz trzech – liczy się kolejność)?

1..
2..
3..

Jaką grę fabularną chciałbyś ujrzeć w języku polskim (wybierz jedną)?

....

Jaką grę bitewną chciałbyś ujrzeć w języku polskim (wybierz jedną)?

....

Jaką grę karcianą chciałbyś ujrzeć w języku polskim (wybierz jedną)?

....

Jaką książkę osadzoną w świecie gier fabularnych chciałbyś ujrzeć w języku polskim (wybierz jedną)?

....

I Ogólnopolski Turniej Gier Karcianych

DARK EDEN **Magna Carta** KULT

Dnia 14 marca 1998 w Natolińskim Ośrodku Kultury w Warszawie odbędzie się

adres: ul. Na Uboczu 3 Dojazd: metro "Natolin", autobusy: 505, 513, 504, 436

I Ogólnopolski Turniej Gier Karcianych





Turniej będzie obejmował trzy systemy:

☆ DoomTrooper - Żolnierz Zaglady ☆

☆ Dark Eden - Mroczny Raj ☆

☆ Kult ☆

Zgłoszenia *(przyjmowane do 11 marca 1998 i w dniu turnieju)*

➢ **W księgarniach oznaczonych naszymi plakatami (tylko w Warszawie)** ≺

➢ **Listownie na adres Mroczne Bractwo ul.Warchalowskiego 1 m 75 02-776 Warszawa** ≺

(Decyduje data dotarcia do siedziby klubu)

➢ **e-mail: doomtournament@hotmail.com** ≺

Wpisowe wynosi 7 zł jeżeli uczestnik był zapisany przed turniejem oraz 10 zł przy zapisach na turnieju

Spotkanie 14 marca 1998 o 10:00 na stacji metra "Natolin"

Zapraszamy





UWAGA! UWAGA! UWAGA! UWAGA! UWAGA! UWAGA!

Jeśli jesteś rzutki, przedsiębiorczy, z inicjatywą

I CHCESZ ZAROBIĆ NIEMAŁE PIENIĄDZE

ZGŁOŚ SIĘ DO NAS

Wydawnictwo MAG

MA DLA CIEBIE

BARDZO CIEKAWĄ PROPOZYCJĘ

Jesteśmy szczególnie zainteresowani chętnymi z małych i średnich ośrodków miejskich, ale oczywiście czekamy również na zgłoszenia z dużych miast. Prosimy o kontakt telefoniczny, listowny, faksem lub e-mailem (darek@mag.com.pl), a wyjaśnimy o co chodzi w indywidualnych rozmowach.

UWAGA! UWAGA! UWAGA! UWAGA! UWAGA! UWAGA!

W dniach 4 - 5 kwietnia 1998 roku odbędzie się spotkanie Miłośników Fantastyki „KONTRA". W programie m.in. turnieje DoomTroopera, Warzona, Magic: The Gathering, Warhammer Fantasy Battle oraz Vampire. Przewidziane także spotkania z autorami, filmy oraz turniej na mistrza gry. Konwent rozpocznie się w Domu Kultury „Wspólny Dom", ul. Marcina 2 w Szczecinie. Zgłoszenia wszystkich chętnych przyjmowane będą telefonicznie, osobiście lub listownie do dnia 1 kwietnia w sklepie „BAZYL", ul. Bronisławy 14, 71-533 Szczecin, tel. (0-91) 455 76 74

Klub Miłośników Fantastyki „ATLANTIS" przy MDK.
ul. Nauczycielska 2
58-100 Świdnica Śląska
Spotkania w soboty o godz.10.00
tel. 0-74 736 890

Witam w kolejnym numerze „Magii i Miecza". Na początek kilka zaszłości związanych ze styczniowym numerem. Jak zauważylliśmy (niestety zbyt późno), do artykułów w nim zamieszczonych wkradły się drobne błędy.

I tak w tekście „Wieża Dobrej Wróżby" zostały zamienione współczynniki w charakterystyce Gustavusa – wartości WW i US to tak naprawdę wartości S i Wt oraz odwrotnie (Siła 47 – całkiem nieźle!). Dziękuję wszystkim Czytelnikom, którzy zwrócili uwagę na ten błąd (między innymi Wiktorowi Brzozowskiemu). Drugie nieporozumienie to schemat rozwinięć w profesji chłopca okrętowego – Inicjatywa rośnie o + 10 a nie o + 1. Za błędy Czytelników i autorów serdecznie przepraszam.

Przejdźmy do dzisiejszej lektury. „Łuki i elfy" to propozycja ulepszenia jednego z największych mankamentów systemu – walki. Artykuł ten proponuje nowe zasady, które pomogą uczynić walkę strzelecką choć trochę bardziej realną. W drugim i trzecim artykule znaleźć można opis nowych profesji – karczmarza, egzorcysty i barda. Ponadto nowe umiejętności i magiczne przedmioty, które mogą być wykorzystywane również przez innych bohaterów.

Dziękuję za wszystkie listy, które napłynęły do redakcji. W wielu z nich znajduję ciekawe propozycje – wszystkie dokładnie czytam i w miarę możliwości staram się wykorzystać. W tym miejscu jedna uwaga do wszystkich, którzy chcieliby nadesłać nam swe propozycje. Najchętniej przyjmujemy teksty na dyskietkach zapisanych w programie Microsoft Word. Ponieważ istnieją różne wersje tego edytora tekstów, proszę o zapisywanie artykułów w postaci plików z rozszerzeniem .RTF (rich text format). Bardzo ułatwi to pracę redakcyjną.

W przyszłym miesiącu zapraszam na małą wycieczkę na południe – Estalia czeka na poszukiwaczy przygód! Do zobaczenia.

(gb)

Marcin Kociuba

Ilustracje: Paweł Świeżak

ŁUKI I ELFY

czyli opcjonalny system walki strzeleckiej do gry WFRP

...i wtedy na polanę wychodzi elf. Ma na sobie długi, zielony płaszcz, który sięga mu aż do kostek. Spod kaptura wymykają się kosmyki blond włosów. Za wspaniale zdobionym pasem tkwią dwa sztylety o srebrnych rękojeściach, na nogach ma skórzane buty sięgające prawie do wysokości kolan. W ręku trzyma bardzo długi i bogato zdobiony łuk. Patrzy chwilę na was, jakby się wąchając. Nagle jego ręka błyskawicznie sięga do kołczanu przewieszonego przez plecy. Jeszcze chwila i strzała o barwnym upierzeniu zbliża się do jego policzka. Potem słyszycie tylko brzęk zwalnianej cięciwy i świst strzały. Z ogromną siłą pocisk wbija się w szyję najbliżej stojącej postaci i...

Właśnie, i co dalej? Pewnie wiele razy znajdowaliście się w takiej sytuacji. Cóż może czekać pechowego bohatera, który miał nieszczęście dostać taką strzałą? Zaraz się o tym przekonamy. Elf (w tym wypadku MG) rzuca kostkami. Załóżmy, że wyrzuca jedynkę. Siła Efektywna (SE) łuku elfów plus jeden daje w sumie pięć. Cóż, jeśli trafiony bohater ma Wytrzymałość równą pięć, nie wliczając w to pancerza? Czy może szarżować na elfa, z ponad metrową strzałą, przebijającą jego szyję i to bez uszczerbku na zdrowiu, tzn. w punktach Żywotności? Może niektórzy z was powiedzą, że to odosobniony przypadek, bo na kości wypadła jedynka. A nawet jeśli wyrzucilibyśmy pięć, to i tak średnio opancerzony i trochę „przepakowany" bohater straci najwyżej kilka punktów Żywotności, chociaż w rzeczywistości miałby np. strzałę przebijającą mu klatkę piersiową i wychodzącą z tyłu na kilka cali. W rzeczywistości dawno „gryzłby już ziemię" , a w grze przynosi mu to tylko niewielki uszczerbek na zdrowiu.

Dlatego właśnie większość graczy rezygnuje z używania jakiejkolwiek broni strzeleckiej. A walka na odległość? Jeżeli ktoś strzela do bohaterów, łatwiej jest do niego podbiec i po prostu rozsiekać. Nawet elf nie ma szans. A elfy, jak powszechnie wiadomo, to najlepsi łucznicy Starego Świata i okolic. A gdyby zamiast elfa wstawić przeciętnego łucznika ze zwykłym łukiem? W większości przypadków nawet nie draśnie wroga, chociaż wszystkie strzały utkwiły w celu. Moim zdaniem, system walki strzeleckiej zawarty w podręczniku głównym „Warhammer Fantasy RolePlay" jest skuteczny przy odgrywaniu większych potyczek lub bitew, ale np. w przypadkach „jeden na jeden" w ogóle się nie sprawdza. Strzała wypuszczona z odległości 20–30 metrów przez wprawnego łucznika i z dobrego łuku jest śmiertelna w około 90% przypadków (o ile w ogóle trafiła w cel), podczas gdy w Warhammerze zadaje tylko niewielkie obrażenia. Robin Hood się w grobie przewraca! Zresztą o wyższości łuczników czy kuszników nad innym wojskiem nie trzeba chyba przekonywać wszystkich grających w grę strategiczną Warhammer Fantasy Battle. Dobrze wyszkolony oddział strzelców potrafił przesądzić o losie bitwy; zresztą jeżeli nie wierzycie, pogrzebcie trochę w podręcznikach do historii. Wracając do powyższego przykładu (naszego elfa). W sytuacji w nim opisanej, zanim drużyna (załóżmy, że pięcioosobowa) dobiegnie do elfa, przynajmniej trzech z naszych bohaterów powinno zginąć. A rozgrywając to według zasad zawartych w podręczniku głównym, elf mający duże szczęście zabije jednego, maksymalnie dwóch bohaterów. Większość z was czytała pewnie komiks pt. „Thorgal". W części zatytułowanej „Wilczyca" główny bohater staje na wzgórzu, poza zasięgiem strzał bandytów. Jego łuk ma większy zasięg niż zwyczajna broń, więc zaczyna strzelać. Każda strzała wypuszczona z łuku przez Thorgala oznacza jednego zabitego przeciwnika. I co, nie można tego odegrać w Warhammerze?

Aby uczynić walkę strzelecką choć trochę bardziej realną, wprowadziłem do niej kilka zmian. Z oryginalnych zasad zaczerpnąłem sposób sprawdzania, w którą część ciała trafił wystrzelony pocisk. Dodatkowo, dla każdej z nich, wyznaczyłem środek oraz dwa punkty skrajne. Wygląda to tak:

Część ciała	Wartości
Głowa	1-10-15
Prawa ręka	16-26-35
Tułów	56-78-80
Lewa ręka	36-46-55
Prawa noga	81-86-90
Lewa noga	91-96-00

Lokacja środkowa oznacza punkt newralgiczny dla danej części ciała. Są to odpowiednio:

- 10 – środek głowy (czoło, ewentualnie szyja)
- 26 – środek prawej ręki (biceps)
- 46 – środek lewej ręki (biceps)
- 78 – środek klatki piersiowej (serce)
- 86 – środek prawej nogi (udo)
- 96 – środek lewej nogi (udo)

Rozpatrzmy to na przykładzie. Drużyna znajduje się pod ostrzałem naszego elfa. Pierwszy strzał – wyrzucimy na kostkach 01, co

oznacza trafienie w 10, czyli prosto w środek szyi. Rzut k6 – otrzymujemy 3, dodajemy SE elfickiego łuku – w sumie mamy 7. Jeżeli trafiona postać ma Wytrzymałość równą 4 i na głowie hełm (1 PP), otrzyma 2 punkty Obrażeń. Uważam, że każdy po trafieniu w takie miejsce miałby poważniejszą ranę niż wynikałoby to z odjętych punktów Żywotności, o ile nie padłby już trupem. Aby odzwierciedlić fakt, że rana jest na prawdę poważna, wprowadziłem pierwszą zmianę. Po trafieniu w centralny punkt danej części ciała (to znaczy szyję, klatkę piersiową czy udo) do Siły Efektywnej broni dodajemy wynik rzutu dwiema kostkami (2k6). Posługując się naszym przykładem – wykonujemy dodatkowy rzut kostką – wypada 3, to znaczy, że naszemu bohaterowi musimy odpisać 5 punktów Żywotności. Chyba już trochę lepiej? Druga zmiana dotyczy tych przypadków, kiedy wynik rzutu kostkami wskazuje trafienie na granicy danej lokacji. Pary liczb takie jak: 1 i 15, 16 i 35, 36 i 55, 56 i 80, 81 i 90, 91 i 00 oznaczają, że postać została tylko draśnięta. Przy obliczaniu zadanych obrażeń, po trafieniu w takie miejsce nie dodajemy rzutu kością (liczy się Siłę Efektywną broni). Oznacza to, że strzała otarła się o wroga, powodując tylko niewielką ranę, która krwawi. Co trzy rundy z powodu utraty krwi odejmujemy rannemu bohaterowi jeden punkt Żywotności. Na koniec trzy uwagi. Po pierwsze, jeżeli rzut wskazuje na „draśnięcie", a SE łuku, z którego strzelamy jest równa lub mniejsza od Wytrzymałości celu – nic się oczywiście nie dzieje (na szczęście draśnięcia rzadko się zdarzają). Po drugie – jeżeli „draśniemy" wroga to odpisuje się mu pierwszy punkt Żywotności dopiero po trzech rundach. I trzecia uwaga – w niektórych przypadkach MG może zadecydować o dodatkowych utrudnieniach wynikających z „draśnięcia", na przykład krwawienie z czoła może utrudniać widzenie, a krew obficie cieknąca z ramienia może ograniczać możliwości posługiwania się bronią.

Uważam, że po zastosowaniu tego systemu wasze gry staną się ciekawsze, np. jeden elf z łukiem będzie mógł zdziałać trochę więcej niż dotychczas i stanie się groźniejszym przeciwnikiem lub nieocenionym przyjacielem drużyny.

Oby wasze łuki niosły daleko,
a strzały zawsze trafiały w cel.



BAZAR

UWAGA ! WSZYSTKIE ARTYKUŁY NA BAZARZE POCHODZĄ Z PRZEMYTU I NIE POSIADAJĄ AKCYZY GAMES WORKSHOP

ARTYKUŁ TEN POWSTAŁ DZIĘKI OPISOM I POMYSŁOM NASTĘPUJĄCYCH OSÓB: ANDRZEJA MISZKURKI, MARCINA MORTKI, MARCINA NIETRZEBKI I GRZEGORA ZBARSKIEGO.

Kiedy bohaterowie powrócą ze swej kolejnej udanej wyprawy, zasobni w złote korony i nie mniej cenne Punkty Doświadczenia, zapewne zechcą je wymienić na coś bardziej konkretnego. Nasz bazar stanowi dla nich wyśmienitą okazję! Każdy znajdzie tu coś dla siebie – nowe magiczne przedmioty dla amatorów tego typu zabawek, nowe czary dla magów żądnych wiedzy i nowe profesje dla tych, którym znudziło się dotychczasowe zajęcie. Zapraszamy serdecznie do poszperania w naszych kramach i straganach. Tylko u nas! Tylko u nas!

PROFESJE

Być może właśnie teraz nadszedł właściwy moment na to, aby zmienić fach? Tym wszystkim, którzy chcą się zająć czymś nowym, proponujemy dwie nowe profesje – karczmarza (dla bogaczy z zacięciem handlowym) oraz egzorcysty (dla tych, którym znudziło się nudne życie).

PROFESJA ZAAWANSOWANA – KARCZMARZ

Karczmy, gospody i zajazdy wszelkiej maści stanowią charakterystyczny rys krajobrazu i kultury Starego Świata i każdy, kto tylko w garści ma kilka miedziaków, z chęcią się w nich zatrzymuje w chwili potrzeby. Zasiadają tam kupcy z poważnymi minami, szybko wychylają kufle piwa strudzeni gońcy i żołnierze, snują opowieści wędrowcy i gawędziarze, nad kartami pochylają się szulerzy. To raj dla złodziejaszków i naciągaczy, miejsce bójek i pijatyk, oaza rozkoszy dla podniebienia i amfiteatr dla przygodnych muzyków. Setki ludzi przewijają się przez gospody, szukając posiłków, piwa, schronienia, pomocy, informacji...

Wielu znużonych kupców czy żołnierzy, którzy uciułali trochę grosza, marzy o tym, by wieść spokojny żywot karczmarza gdzieś przy dawno zapomnianej leśnej drodze. Błąd! Ten, który prowadzi karczmę, musi być człowiekiem odważnym, wygadanym i przedsiębiorczym. Musi być układny i uprzejmy, ale też wiedzieć, co zrobić z dębową lagą. Kuchnia, stajnia i kuźnia to miejsca, gdzie karczmarz musi się dobrze czuć. Prace domowe są również częścią jego obowiązków. Kiedy niebezpieczeństwo w pobliżu, karczmarz jest wojownikiem, innym razem godzi zwaśnionych gości lub wznosi nowe budynki. Przygody bynajmniej nie będą omijać jego cichego zakątka – różni bywają bowiem goście i któż może wiedzieć, co za bieda przyjdzie wraz z nimi... Często bywa i tak, że samemu karczmarzowi znudzi się zwyczajny żywot i otworzy swe podwoje dla gildii złodziejskiej, poszukiwaczy przygód, rycerzy zakonnych, Zabójców Trolli itp. Ba, ponoć istnieją nawet tajemnicze karczmy, do których trafiają tylko wampiry lub wyznawcy Mrocznych Bogów...

Schemat rozwinięć:

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	ZR	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	10	10	1	1	2	20	0	10	30	20	50	10	30

Umiejętności: *mocna głowa, gotowanie, etykieta, czytanie/pisanie, piwowarstwo, targowanie się, powożenie, szacowanie, ogłuszenie, urok osobisty, opieka nad zwierzętami, gadanina, przekupstwo, błyskotliwość.*

Przedmioty: 1000 ZK, karczma lub gospoda z pełnym wyposażeniem i piwnicą, K3 pachołków, K2 kucharzy, K2 barmanki lub służące, koń z wozem.

Profesje wejściowe: handlarz, kupiec, poborca podatkowy, złodziej, kapitan najemników.

Profesje wyjściowe: kupiec.

PROFESJA ZAAWANSOWANA – EGZORCYSTA

Egzorcysta to bardzo rzadka, otoczona aurą tajemnicy profesja. Mało kto zdaje sobie sprawę z jej istnienia w świecie, gdzie krucjatę przeciwko duchom, upiorom i wszelkiej maści demonom prowadzą kapłani Morra i niekiedy łowcy czarownic. Z pierwszą grupą łączy egzorcystów wiedza, z drugą wyrachowanie i pewna doza niepoczytalności umysłowej. Egzorcyści nie są jednak wojownikami ani duchownymi – z obiema tymi grupami żyją w niezgodzie i nieufności, przez kapłanów uważani za oszustów i szarlatanów, a przez łowców czarownic za demonologów. Magii używają rzadko, choć ich teoretyczna o niej wiedza jest ogromna.

Podstawowym zajęciem egzorcystów jest uwalnianie mieszkańców „tego świata" od wpływu różnych stworów, które z niego nie pochodzą. Wypędzenie ducha z nawiedzonego domu czy wygnanie demona, który opętał ciało i duszę jakiegoś nieszczęśnika – oto zadanie dla egzorcysty. Po tym krótkim opisie można by przypuszczać, że egzorcysta to po prostu nekromanta czy demonolog, który pozbywa się ożywieńców. Nie jest to jednak prawda, gdyż egzorcysta wykonuje to wszystko nie czyniąc krzywdy potencjalnym ofiarom. Zdrowie opętanej osoby czy całość budynku, z którego wygnano zjawę, to podstawowy cel rytuałów egzorcysty.

Proces wypędzania ożywieńca lub demona można podzielić na dwie fazy. Pierwsza polega na ustaleniu przyczyn opętania i rodzaju istoty, która zawładnęła ofiarą. Egzorcysta bada historię osoby opętanej, czasami stawia jej horoskop, innym razem usiłuje wyczytać coś z jej dłoni lub, wprowadzając w stan hipnozy, skontaktować się ze złym duchem. Druga faza to właściwe pozbycie się nieproszonego gościa. Podczas odpowiednio przygotowanego rytuału egzorcysta recytuje właściwe dla danego typu ożywieńca lub demona formuły. Zawsze towarzyszą temu odpowiednie obrzędy i rekwizyty. Specjalnie spreparowane świece, oczyszczające kąpiele, palenie odpowiednich substancji zapachowych czy aplikowanie odpowiednio skomponowanych specyfików to najczęściej stosowane metody.

Mistrz Gry powinien sam dokładnie określić, jaka metoda jest najbardziej skuteczna w danym przypadku. Dotyczy to zarówno fazy wstępnej, jak i właściwego odprawiania egzorcyzmów. Sprawdzenie, czy egzorcysta właściwie wszystko wykonał (określenie przyczyny opętania, rodzaju demona oraz przygotowanie i przeprowadzenie samego rytuału), odbywa się przez wykonanie odpowiedniej liczby Testów Inteligencji (z ewentualnymi modyfikatorami). Należy pamiętać o tym, że każda tego typu sprawa może mieć więcej niż jedno rozwiązanie – tylko od doświadczenia i pomysłowości egzorcysty zależy to, czy znajdzie to najlepszy i będzie potrafił jego właściwie zastosować.

Egzorcyści rekrutują się z kasty kapłańskiej, częściej są to czarodzieje. Utrzymują się z reguły ze zleceń od bogatych rodzin mieszczańskich lub szlacheckich. Często działają również na własną rękę, próbując walczyć z nadprzyrodzonymi tworami, broniącymi dostępu do legendarnych skarbów. Sytuacje, kiedy egzorcysta oficjalnie otwiera swój interes, są naprawdę rzadkie.

Schemat rozwinięć:

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	ZR	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	10	10	0	1	4	30	0	0	20	30	40	40	0

Umiejętności: *wykrywanie magii, wykrywanie istot magicznych, wiedza o demonach, hipnoza, astrologia*, odprawianie egzorcyzmów*, cichy chód w mieście, historia, rozpoznawanie ożywieńców, szósty zmysł, teologia, język tajemny – magiczny, sekretny język – klasyczny, kryptografia, medytacja, chemia, wytwarzanie magicznych eliksirów, zielarstwo, wróżenie, ucieczka.*

* – nowa umiejętność opisana w innej części tego artykułu

Przedmioty: broń ręczna, długie szaty, składniki do rzucania znanych czarów, księga z egzorcyzmami (każdy egzorcysta sam zapisuje formuły egzorcyzmów w swojej księdze – początkowo pod okiem swego mistrza, a potem na podstawie własnych badań i doświadczeń), świece, k3 flakoników z magicznymi eliksirami (zawartość w zależności od metod preferowanych przez danego egzorcystę), k6 flakoników z wywarami ziołowymi (usypiający, łagodzący ból, pomagający w zapadnięciu w trans itp.), 2k10 ZK

Profesje wejściowe: kapłan Morra (poziomu 1 lub wyższego), demonolog lub nekromanta (poziomu 1 lub wyższego).

Profesje wyjściowe: kapłan (jeżeli profesją wejściową był kapłan – na wyższy poziom), demonolog lub nekromanta (jeżeli profesją wejściową był demonolog lub nekromanta – na wyższy poziom), łowca czarownic.

PROFESJA ZAAWANSOWANA RZEMIEŚLNIK – LUTNIK

Tę nową specjalność można dodać do już istniejących zawodów umieszczonych przy profesji rzemieślnika w podręczniku WFRP (str. 103).

Lutnicy to niezwykle utalentowani rzemieślnicy o zręcznych palcach, tworzący instrumenty muzyczne. Nie mówimy tu o byle jakich instrumentach – piszczałkę potrafi przecież zrobić nawet pastuch. Z warsztatu lutnika wychodzą arcydzieła, które w rękach zdolnego muzyka potrafią wycisnąć łzy z oczu i wzruszyć najtwardsze serce. Jest to bardzo rzadka specjalność, a zostanie mistrzem lutniczym wymaga poświęcenia więcej czasu niż nauka jakiegokolwiek innego rzemiosła. Z reguły rzemieślnicy ci specjalizują się w tworzeniu jednego rodzaju instrumentów, choć zdarzają się tacy, którzy opanowali sztukę budowania wielu typów instrumentów muzycznych.

UMIEJĘTNOŚCI

Na bazarze można spotkać wiele osób, które za niewielką opłatą zgodzą się nauczyć czegoś nowego naszych bohaterów. Wystarczy się tylko dobrze rozejrzeć...

Wszystkie nowe umiejętności opisane są zgodnie z poniższym schematem: nazwa umiejętności (w nawiasie podany typ i ewentualne dokładniejsze określenia bądź wymagania. Oznaczenia są zgodne z tymi podanymi w artykule „Ćwiczenie czyni mistrza" zamieszczonym w dodatku „Potępieniec" (str. 81). Klucz do skrótów: **P** – um. praktyczna; **I** – um. intelektualna; **O** – um. osobista; **W** – um. wrodzona; **n** – um. wymagająca nauczyciela; **p** – um. wymagająca oprócz wiedzy teoretycznej także praktyki; **m** – um. związana z magią); opis nowej umiejętności; profesje, które posiadają daną umiejętność.

ASTROLOGIA (I, P., N)

Astrologia jest dziedziną wiedzy, która stosunkowo niedawno zaczęła rozwijać się w Imperium. Do Cesarstwa przywieźli ją mędrcy z Arabii, gdzie nauka ta jest bardzo zaawansowana. Podstawą astrologii jest przekonanie, że los każdego jest ściśle powiązany z ruchem ciał niebieskich, a w szczególności z ich ustawieniem w chwili narodzin danej osoby.

Bohaterowie posiadający tę umiejętność potrafią ustalić horoskop każdej osoby, która poda im swoją datę urodzenia. Im dokładniej jest ona sprecyzowana, tym dokładniejszy horoskop. Prawidłowość postawienia horoskopu sprawdza się poprzez wykonanie Testu Inteligencji bohatera. Test jest modyfikowany ujemnie, jeśli moment urodzenia jest bardzo niekonkretny (jeżeli podany jest tylko rok). Jeśli bohater stawiający horoskop posiada umiejętność *astronomia* – test jest modyfikowany o + 10.

Po uzyskaniu horoskopu należy go jeszcze właściwie odczytać. MG wykonuje kolejny Test Inteligencji bohatera i na jego podstawie może opowiedzieć, co adept astrologii wyczytał z gwiazd. Należy zwrócić uwagę na to, że wyniki testów są dla gracza nie znane. Jeśli obydwa są pomyślne – bohater może bardzo dużo powiedzieć o cechach osoby, którą bada i o jej przyszłości. Kiedy obydwa testy są nieudane (i to w sposób tragiczny), osoba chcąca uchylić rąbka tajemnicy może się srodze rozczarować...

Ponadto osoba znająca się na *astrologii* potrafi określić planetę opiekuńczą każdej osoby i związane z tym szczęśliwe liczby, kolory, kamienie szlachetne, dni tygodnia itp.

PROFESJE: egzorcysta, kapłan Vereny (poziomu 2 lub wyższego), krasnoludzki mędrzec, wieszczek (50%).

JAZDA NA ŁYŻWACH (P)

Ta niezwykła umiejętność, jest znana dość powszechnie na północy Imperium i na podgórskich obszarach Bretonii – jednak po-

zostaje czymś nadzwyczajnym dla wielu południowców. Uczeni wiążą ten fakt z brakiem powszechnego dostępu do lodu np. w Tilei. Bohater, posiadający umiejętność jazdy na łyżwach, potrafi swobodnie i szybko poruszać się po naturalnych i sztucznych lodowiskach, za pomocą przyczepionych do butów tzw. łyżew (bądź, jak mówią niektórzy – łyżw). W połączeniu z umiejętnością tańca, bohater może również próbować swoich sił w tzw. Jeździe figurowej – układach tanecznych wykonywanych na tafli lodowej. Aby opanować jazdę na łyżwach, trzeba przede wszystkim praktyki i ćwiczeń – nauczyciel nie jest konieczny, lecz jego pomoc może znacznie przyspieszyć i ułatwić naukę.

PROFESJE: umiejętność ta nie jest zależna od wykonywanej profesji, lecz jest bardziej związana z miejscem urodzenia. 50% szansę na jazdę na łyżwach mają wszyscy bohaterowie, których pochodzenie związane jest z północnymi rejonami Imperium. Osoby pochodzące z Middenheim mają 75% szans na posiadanie tej umiejętności.

METEOROLOGIA (I, P)

Postaci posiadające tę umiejętność potrafią na podstawie zaobserwowanych znaków przewidzieć, jaka będzie pogoda w najbliższym czasie. Znaki te pochodzą głównie od natury (zachowanie się roślin i zwierząt), ale niektórzy „przepowiadacze" posługują się bardziej niekonwencjonalnymi metodami – na przykład łupaniem w kolanie dziadka. Innym źródłem wiedzy o nadchodzącej aurze są wieloletnie obserwacje i zapiski stwierdzające pewne prawidłowości pogodowe. Z bardziej znanych należy chociażby wymienić tę: „Jak na Konrada deszcz pada albo nie pada, to na Hieronima jest śnieg albo go ni ma". Trafność przepowiedni sprawdza się przez wykonanie Testu Inteligencji bohatera, należy jednak pamiętać, że pogoda bywa bardzo kapryśna...

PROFESJE: 10% szans – gajowy, myśliwy, traper, drwal, pasterz, pilot, poszukiwacz złota; 50% szans – druid, nowicjusz Taala; nawigator, kapłan druidycki (1 poziom), kapłan Taala (1 poziom).

ODPRAWIANIE EGZORCYZMÓW (I, P., N)

Egzorcyzmy są to obrzędy i rytuały odprawiane w celu wyzwolenia ciała ludzkiego lub jakiejś rzeczy spod władzy złej istoty – demona lub ożywieńca. Bohater posiadający tę umiejętność potrafi przygotować, a następnie odprawić odpowiednią ceremonię. Oprócz wypowiedzenia odpowiednich formuł, charakterystycznych dla danego rodzaju ożywieńca czy demona, postać musi właściwie przygotować „oprawę" całego obrzędu. Szczegóły każdego z takich obrzędów musi ustalić sam MG, jak również określić powodzenie operacji, poprzez odpowiednio zmodyfikowane Testy Inteligencji.

Istoty, które są wrażliwe na działanie egzorcyzmów, to wszyscy ożywieńcy eteryczni oraz istoty demoniczne z wyjątkiem większych demonów, baalrukhów, marbothraxów, mardaggów i viydaggów (chociaż podobno istnieją potężne egzorcyzmy zdolne pokonać te istoty). Po dodatkowe informacje odsyłam do opisu profesji egzorcysty w innej części tego artykułu.

PROFESJE: egzorcysta, kapłan Morra (4 poziom).

RIPOSTA (P.)

Umiejętność ripostowania ataków przeciwnika jest często wykorzystywana w walce przez doświadczonych wojowników. Polega na sprawnym sparowaniu ciosu wroga z jednoczesnym zadaniem własnego uderzenia.

Bohater posiadający tę umiejętność może zadeklarować chęć jej użycia podczas udanego ataku przeciwnika. Zdanie Testu WW przez gracza niweluje efekt trafienia, a kolejny udany Test na Trafienie (z modyfikatorem + 10) oznacza, że bohater trafił przeciwnika wykorzystując moment, w którym tamten się odsłonił. Użycie umiejętności *riposta* wymaga zużycia przez bohatera jednego ataku. UWAGA: *riposta* może być używana przez bohaterów posługujących się bronią jednoręczną białą (miecze, rapiery itp.), nie można jej wykorzystać walcząc toporem czy młotem bojowym.

PROFESJE: 25% szans – banita, najemnik; 50% szans – giermek, strażnik dróg, strażnik miejski; 75% szans – gladiator, łowca nagród, najemnik, ochroniarz, przepatrywacz, szlachcic, wojownik podziemny, żołnierz, żołnierz okrętowy; herszt banitów, rycerz najemny, rycerz zakonny, kapitan najemników, szampierz, zabójca, zwadźca.

WALKA NA KONIU (P)

Opanowanie walki na koniu pozwala bohaterowi bez przeszkód prowadzić walkę z końskiego grzbietu, jeżeli oczywiście posiada umiejętność jeździectwo.

Postaci, które nie są przyuczone do walki z konia, mogą mimo wszystko próbować tej sztuki – w tym drugim przypadku jest to o wiele trudniejsze. Przed zadaniem każdego ciosu bohater musi wykonać Test Zręczności. W ten sposób stwierdza się czy walczącemu udało się opanować rumaka. Jeżeli nie, musi poświęcić czas do następnego ataku na utrzymanie się w siodle, jeśli tak – może walić! Kolejnym krokiem jest wykonanie testu na trafienie (z modyfikatorem +10, jeśli nasz przeciwnik walczy pieszo) i obliczenie zadanych obrażeń (zwiększając Siłę o 1, jeżeli walczymy z piechurem).

PROFESJE: 25% szans – banita, najemnik, woźnica, zabijaka; 50% szans – giermek, przepatrywacz, 75% szans – szlachcic; strażnik dróg, herszt banitów, rozbójnik, rycerz najemny, rycerz zakonny, kapitan najemników, zwiadowca.

WIEDZA O MORZU (I)

Wiedza o morzu obejmuje znajomość prądów morskich, kierunków, w których wieją wiatry na różnych morzach. Bohaterowie z tą umiejętnością potrafią rozpoznać siłę wiatru czy zbliżanie się sztormu.

Zdolność ta ma także swój drugi, bardziej szczegółowy, aspekt. Każdy z bohaterów posiadających tę umiejętność zna dokładnie wszystkie niebezpieczeństwa i ewentualne udogodnienia w żegludze po jakimś konkretnym akwenie (może to być zatoka w przypadku pilota lub też często odwiedzany szlak morski czy akwen dla kapitana bądź nawigatora). Każdy bohater musi sam określić „zasięg" swojej wiedzy.

PROFESJE: 25% szans – nowicjusz Mananna; 50% szans – żołnierz okrętowy; 75% szans – żeglarz; kapłan Mananna (1 poziom), pilot, kapitan, nawigator oraz rybak (jeżeli łowi na morzu).

WYTWARZANIE WYWARÓW ZIOŁOWYCH (P)

Bohaterowie, którzy opanowali tę sztukę mogą z powodzeniem sporządzać wywary z różnych roślin. Znają oni odpowiednie proporcje składników oraz dokładny czas i sposób przygotowania napoju tak, aby miał on swoje właściwości. Jeżeli bohater wykonuje jakiś wywar po raz pierwszy i nikt mu w tym nie pomaga (służąc ewentualną radą), MG może wykonać Test Inteligencji, aby sprawdzić czy wszystko poszło dobrze. Po kilkukrotnym przygotowaniu tego samego napoju postać umie to robić na tyle poprawnie, że dalsze testy nie są konieczne (liczbę prób pozostawiam do uznania MG).

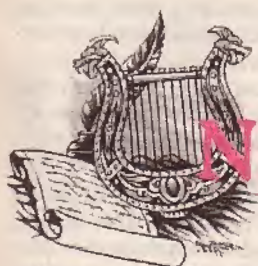
PROFESJE: 50% szans – druid, uczeń alchemika, uczeń medyka, nowicjusz Shallai; 75% szans – aptekarz; zielarz, alchemik (1 poziom), kapłan druidycki (1 poziom), kapłan Shallai (1 poziom), medyk

ZACIERANIE ŚLADÓW (P)

Umiejętność ta jest najczęściej potrzebna tym wszystkim, którzy pragną utrzymać swój pobyt w jakimś miejscu w tajemnicy. Jej opanowanie pozwala na zmylenie (lub przynajmniej opóźnienie) pościgu, zamaskowanie śladów obozowiska itp.

Gdy bohater deklaruje zacieranie śladów, MG wykonuje ukryty Test Zręczności W zależności od jego wyniku postać tropiąca otrzymuje modyfikator do Testu Inicjatywy podczas próby odnalezienia śladów (UWAGA: jeżeli Test Zr wypadł koszmarnie źle oznacza to, że tropiciel otrzymuje modyfikator dodatni!). Test Zręczności można modyfikować w zależności od pomysłowości i inwencji gracza, co do sposobu zacierania śladów.

PROFESJE: 50% szans – banita, poszukiwacz złota, przemytnik; 75% szans – gajowy, myśliwy, przepatrywacz traper, herszt banitów, odkrywca, rozbójnik, szpieg, zabójca, zwiadowca.



GRZEGORZ BARSKI

NIECH PŁYNIE MUZYKA

CZYLI BARD W STARYM ŚWIECIE



Ilustracje: Paweł Świeżak

artykuł nie jest oficjalnym rozszerzeniem zasad WFRP

HISTORIA BARDÓW

Podróżując przez Stary Świat możemy napotkać wędrownych śpiewaków umilających swoimi pieśniami czas spędzany w przydrożnych zajazdach. Ten, kto widział wielu takich grajków, bez trudu odróżni początkującego śpiewaka bez grosza przy duszy od wprawnego minstrela poszukującego lepszej pracy. Wśród podróżników z instrumentami muzycznymi można czasem spotkać bardów – artystów przywiązujących ogromną wagę do swej sztuki, artystów potrafiących za pomocą swej harfy i głosu czynić rzeczy, o których nie śniło się wyszkolonym agitatorom.

Początek historii bardów ginie w zamierzchłej przeszłości. Za pierwszego barda uważa się Callandehila – elfa, który był nadwornym pieśniarzem jednego z elfich władców. Jak głosi legenda, to on pierwszy zwrócił uwagę na uczucia, które wywołują śpiewane przez niego pieśni. Starannie przygotowana, rymowana historia, oprawiona w piękną i nastrojową muzykę wywoływała u słuchaczy taką reakcję, jakby byli oni naocznymi świadkami opisywanych scen. Zainspirowany swoim odkryciem, rozpoczął badania nad tym zagadnieniem. Poświęcił na to całe swoje życie, pozostawiając w spadku szereg tomów z zapiskami i kilka pierwszych pieśni.

Kontynuatorzy badań Callendehila odkrywali dalsze właściwości pieśni i muzyki. Powstawały kolejne magiczne utwory. Czarodzieje aktywnie uczestniczyli w tych pracach, pomagając przy tworzeniu nowych pieśni, jak i wykonując magiczne przedmioty, zwiększające siłę oddziaływania pieśniarzy. Sława bardów powoli docierała w najdalsze zakątki świata.

Piewsze kontakty elfów z ludźmi przyniosły ze sobą silną wymianę kulturalną (oczywiście elfy miały o wiele więcej do zaoferowania). Od elfów ludzie przejęli podstawy magii, pierwsi bardowie wśród ludzi zostali wykształceni przez elfickich mistrzów. Ludzcy bardowie byli bardzo ściśle związani z Dawną Wiarą (która w tych czasach nie była wcale taka stara). Ich związki z druidami były bardzo silne, muzycy byli częstymi gośćmi w świętych gajach i kamiennych kręgach, gdzie przy akompaniamencie ich muzyki odprawiano prastare obrzędy. Związki te mają wpływ na wizerunek barda w dniu dzisiejszym. Bardowie najczęściej są wyznawcami Dawnej Wiary (ludzie) i rzadziej Taala.

ROZPOCZĘCIE KARIERY BARDA

Profesja barda jest dostępna tylko dla elfów i ludzi. Wszystkie grupy elfów (z wyjątkiem Mrocznych elfów) mają w swych społecznościach tych utalentowanych pieśniarzy. Profesją wejściową dla elfiego bohatera jest kariera minstrela.

Bardami mogą stać się ludzie pochodzący z Imperium lub Albionu. W tych miejscach wciąż pamięta się o Dawnej Wierze i kultywuje tradycje bardów. Czasami bardami zostają Bretończycy (utrzymujący bliskie kontakty z leśnymi elfami z Loren). Rzadziej można ich spotkać w Księstwach granicznych. W pozostałych częściach Starego Świata (to znaczy w Kislevie, Estalii czy Tilei) nie można zostać bardem. Ponieważ profesja minstrela jest niedostępna dla ludzi jako profesja początkowa, muszą oni w pierwszej kolejności skompletować całą profesję cyrkowca – trubadura, a następnie znaleźć nauczyciela, który zgodzi się udzielić im pierwszych wskazówek i wprowadzi do bractwa. Oznaką zawodu jest srebrna zapinka w kształcie harfy.

Aby bard mógł wykonywać wszystkie czynności związane z jego profesją, musi najpierw posiąść kilka podstawowych umiejętności. Są to: *czytanie i pisanie* (chyba nie wymaga komentarza), *sekretny język – bardów* i *pieśni bardów*. *Język bardów* używany jest do zapisu pieśni przez nich komponowanych, posiadanie umiejętności *pieśni bardów* pozwala na naukę, śpiewanie i samodzielne tworzenie nowych utworów (dokładny opis obu umiejętności w dalszej części artykułu).

Warunkiem awansowania na kolejny poziom jest nauczenie się wszystkich umiejętności i co najmniej trzech pieśni. Nie jest konieczne, aby bard „podniósł" wszystkie cechy.

BARD – PROFESJA ZAAWANSOWANA

SCHEMAT ROZWINIĘĆ – POZIOM 1

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	ZR	CP	Int	Op	SW	Ogd
+10	+10	0	+1	+3	+10	0	0	+30	0	0	+10	+20	0

UMIEJĘTNOŚCI: *czytanie/pisanie, gawędziarstwo, historia, mimika, muzykalność*, pieśni bardów – poziom 1, sekretny język – bardów.*

SCHEMAT ROZWINIĘĆ – POZIOM 2

SZ	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	ZR	CP	Int	Op	SW	Ogd
+10	+10	0	+1	0	+4	+20	0	+10	+40	+20	+10	+20	+30

UMIEJĘTNOŚCI: *aktorstwo, muzykalność*, pieśni bardów – poziom 2, sekretny język – klasyczny, szyderstwo.*

SCHEMAT ROZWINIĘĆ – POZIOM 3

SZ	WW	BS	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
+20	+20		+2	+5	+30		+20	+50	+30	+20	+30	+40	

UMIEJĘTNOŚCI: *błyskotliwość, muzykalność*, pieśni bardów – poziom 3, posłuch u zwierząt, taniec, znajomość języka obcego.*

* – bard nie musi po raz kolejny zdobywać umiejętności *Muzykalność* – zależy to tylko od jego woli. Zdobycie tej umiejętności po raz kolejny oznacza, że nauczył się grać na innym instrumencie lub rozwinął swoje umiejętności w grze na tym samym instrumencie (wirtuozeria). Jeżeli bard zdecyduje się doskonalić w sztuce gry na jednym instrumencie, każde kolejne zdobycie umiejętności *muzykalność* dodaje +5 do Testu Cech Przywódczych podczas śpiewania pieśni.

PRZEDMIOTY: instrument muzyczny, przybory do pisania, książki i pergaminy ze znanymi pieśniami, czysty papier, 3k10 złotych koron.

PROFESJE WEJŚCIOWE: filid (dowolnego poziomu), minstrel.

PROFESJE WYJŚCIOWE: filid, demagog (dotyczy to wyłącznie ludzi, którzy bardzo nisko upadli), druid.

PIEŚNI BARDÓW I MOTYWY MUZYCZNE

Dzięki posiadanym przez siebie umiejętnościom, poprzez odpowiedni dobór słów i melodii, bardowie potrafią skutecznie wpływać na słuchających ich ludzi. Czasami pieśń jest tak sugestywna, że słuchacze niemalże widzą sceny, o których śpiewa pieśniarz.

PIEŚNI BARDÓW

Pieśni bardów dzielą się na trzy poziomy trudności (tyle samo ile poziomów w karierze barda). Po osiągnięciu odpowiedniego stopnia wtajemniczenia, bard może opanować nowe pieśni. Muzy-

ka i słowa zapisywane są za pomocą *sekretnego języka bardów* – złożonego z nut i liter zapisu, który mogą odczytać tylko bohaterowie posiadający tę umiejętność.

SPOSÓB DZIAŁANIA PIEŚNI

Bardowie oddziałują na swoich słuchaczy za pomocą swej charyzmy, zwiększając ją specjalnie dobranymi słowami i skomponowaną melodią. Aby sprawdzić, czy pieśń wywiera wpływ na słuchaczy, bard powinien wykonać Test Cech Przywódczych pomnożonych przez dwa.

Nieudany test oznacza, że wykonanie było tak słabe, iż skraca czas działania pieśni. Żeby określić, o ile krócej „działa" pieśń, należy od wyniku rzutu odjąć wartość dwukrotnie pomnożonych CP. Każde pełne 10 punktów różnicy skraca efekt o jedną „jednostkę długości". Żeby wszystko było jasne, prześledźmy to na przykładzie.

Gustaw jest bardem pierwszego poziomu o Cechach Przywódczych 35. Usiłuje on ukołysać do snu córkę swojego przyjaciela. Wyciąga lutnię i zaczyna śpiewać **Kołysankę**. Gracz wykonuje rzut – 91! Czyżby mała chrypka? Efekty będą o wiele krótsze – sprawdźmy, o ile. 91 minus 70 (CP razy dwa) to 21, czyli dwie pełne dziesiątki. Ponieważ jednostką trwania efektów pieśni jest jedna godzina, rzut pokazuje, że dziewczynka będzie spać dwie godziny krócej



(czyli tylko godzinę). Jeśli rzut pokazuje, że należy zmniejszyć czas trwania efektów o tyle samo lub więcej niż przewidziany czas standardowy oznacza to, że pieśń nie odniosła żadnego skutku.

Jeżeli test jest udany, całą procedurę wykonujemy w ten sam sposób, tylko w drugą stronę. Od pomnożonych dwukrotnie CP odejmujemy wynik rzutu. Każda pełna dziesiątka różnicy to jedna „jednostka długości" więcej. I znów przykład.

Gustaw znów usiłuje ukołysać do snu małą dziewczynkę. Śpiewa jej **Kołysankę** i tym razem wynik wynosi 19. 70 odjąć 19 to 51, czyli pięć pełnych dziesiątek. Oznacza to, że dziewczynka będzie spała przez osiem godzin, chyba że ktoś ją wcześniej obudzi.

Jeszcze jedna uwaga na temat długości trwania efektów pieśni. Mistrz Gry powinien modyfikować ją zgodnie z zaistniałymi warunkami zewnętrznymi. Oznacza to, że uśpiona na osiem godzin dziewczynka obudzi się po godzinie, jeżeli ktoś wejdzie do jej pokoju trzaskając drzwiami i zacznie mocno szarpać ją za ramię. Podobnie osoba, która zakochała się w bardzie po usłyszeniu zaśpiewanej przez niego **Pieśni miłosnej**, po pewnym czasie może go zacząć kochać sama z siebie (lub też go znienawidzić, jeżeli będzie źle ją traktował).

Wszystkie pieśni są opisane według następującego schematu: poziom trudności, czas śpiewania, czas trwania i działanie.

Poziom trudności: (od 1 do 3) określa, na którym poziomie wtajemniczenia musi być bard, aby móc wykonywać daną pieśń.

Czas śpiewania: określa, jak dużo czasu (w rundach gry) potrzebuje bard, aby odśpiewać daną pieśń.

Czas trwania: jest to „standardowy" czas trwania efektu pieśni (jest on modyfikowany przez umiejętności barda – patrz wyżej). Podana jest tu też „jednostka długości" (runda, tura, godzina itd.).

Działanie: opisuje działanie danej pieśni.

Ponadto każda z pieśni może być opisana przez dodatkowy parametr, który jest specyficzny dla każdego barda – zasięg.

Zasięg jest ściśle określony przez siłę głosu barda. Zasięg głosu wynosi średnio od 15 do 20 metrów. Dla danej osoby możemy ją określić losowo wykonując rzut k6 i dodając 14. Jeżeli MG zadecyduje inaczej, może on udzielić bohaterowi specjalnych właściwości, jeżeli chodzi o zasięg głosu i zmniejszyć go lub zmniejszyć według uznania. Raz ustalony zasięg głosu można modyfikować zgodnie z warunkami panującymi w momencie wykonywania pieśni. Na przykład, jeżeli bard stoi na podwyższeniu, a jego słuchacze zachowują się cicho, na pewno będzie słyszany lepiej niż bard usiłujący przekrzyczeć tłum.

Oprócz magicznych pieśni bardów bohaterowie wykonujący tę profesję mogą oczywiście grać i śpiewać normalne utwory muzyczne. Dozwolone jest oczywiście wykorzystywanie różnych motywów muzycznych w celu większego oczarowania słuchaczy (na przykład **Iluzyjny obraz**).

Na koniec jeszcze jedna uwaga. Podane poniżej przykłady pieśni bardów są tylko ogólnymi opisami pewnych kategorii. Czasami MG powinien dokładnie określić efekty, jakie może wywoływać dana pieśń, w przypadkach, gdy efektów takich może być więcej. Podobnie bard musi dokładnie opisać cel, do którego dąży śpiewając konkretną pieśń. Oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, aby dodawał kolejne efekty pewnych pieśni (w zakresie ich działania) oraz tworzył nowe, wymyślone przez MG lub gracza.

PIEŚNI BARDÓW PIERWSZEGO POZIOMU TRUDNOŚCI

Dodanie odwagi

Poziom trudności: 1
Czas śpiewania: 3 rundy
Czas trwania: 1 tura

Działanie: Ta pieśń oddziałuje na jedną osobę lub grupę osób w zasięgu głosu barda. Na czas jej trwania osoby, które poddały się działaniu pieśni, wykonują wszystkie Testy Strachu z modyfikatorem +20, a wszystkie Testy Grozy z modyfikatorem +10.

Kołysanka

Poziom trudności: 1
Czas śpiewania: 5 rund
Czas trwania: 3 godziny

Działanie: Jest to pieśń usypiająca, która może objąć swoim działaniem najwyżej trzy osoby. Pod wpływem słów i melodii słuchacze zapadają w sen, z którego można ich obudzić w sposób magiczny, śpiewając odpowiednią pieśń bądź bardzo mocno szarpiąc.

Kontrolowanie osoby

Poziom trudności: 1
Czas śpiewania: 3 rundy
Czas trwania: 5 tur
Działanie: Za pomocą tej pieśni można wpływać na jedną osobę i kontrolować jej zachowanie. Po jej zakończeniu, przez czas jej trwania, kontrolowana postać będzie bez wahania wykonywać wszystkie polecenia barda (nawet te najbardziej okrutne czy absurdalne). Kiedy pieśń przestaje działać, kontrolowana osoba nie pamięta, że była uzależniona od drugiej osoby.

Przebudzenie

Poziom trudności: 1
Czas śpiewania: 2 rundy
Czas trwania: stały
Działanie: Za pomocą tej pieśni można przebudzić śpiące osoby, nawet wtedy, gdy przyczyną ich snu jest magia abo działanie pieśni **Kołysanka.**

Zauroczenie

Poziom trudności: 1
Czas śpiewania: 1 runda
Czas trwania: specjalny
Działanie: Ta pieśń działa tak jak udany Test Ogłady przy pierwszym spotkaniu. Osoba poddana działaniu tej pieśni odnosi się bardzo przychylnie do barda. Zauroczenie trwa permanentnie, jeżeli Test CP wykonany na początku został zdany różnicą 20 lub więcej punktów. Jeśli różnica była mniejsza, zauroczenie pryska, kiedy bard wykona coś jednoznacznie złego z punktu widzenia danej osoby (na przykład zrobi coś przeciw wierze zauroczonej osoby, postąpi niezgodnie z jej przekonaniami moralnymi itp.).

Wzbudzenie niechęci

Poziom trudności: 1
Czas śpiewania: 2 rundy
Czas trwania: jedna godzina
Działanie: Tą pieśnią można oddziaływać na jedną osobę lub grupę postaci. Wszyscy będący pod jej wpływem zaczynają odczuwać niechęć do osoby (osób) bądź sprawy czy tematu zasugerowanego przez barda. Niechętni komuś lub czemuś słuchacze są zdolni podejmować decyzje lub akcje, których normalnie nie byliby w stanie wykonać.

PIEŚNI BARDÓW DRUGIEGO POZIOMU TRUDNOŚCI

Pieśń bitewna

Poziom trudności: 2
Czas śpiewania: 4 rundy
Czas trwania: 10 tur
Działanie: Tę pieśń śpiewa się zazwyczaj przed pierwszym starciem w bitwie. Poddani jej działaniu żołnierze odczuwają ogromny przypływ odwagi i animuszu. Na czas działania pieśni ich umiejętność Walki Wręcz zwiększa się o +10. Z takim samym modyfikatorem wykonywane są w tym czasie wszystkie Testy Strachu.

Pieśń miłosna

Poziom trudności: 2
Czas śpiewania: minimum 5 tur
Czas trwania: 3 dni
Działanie: Ta pieśń jest silniejszą odmianą pieśni **Zauroczenie.** Jej działaniu może być poddana tylko jedna osoba. Jej konsekwencją jest stałe uczucie, którym zaczyna darzyć barda słuchająca go osoba. Czas trwania tego uczucia określa się w normalny sposób. Jeżeli w tym okresie bard będzie zabiegał o jego podtrzymanie i nie zrobi nic, co uraziłoby zakochaną osobę, miłość może przetrwać bez sztucznego podtrzymywania jej magicznym wpływem pieśni. Należy jednak pamiętać, że z uczuciami nie wolno igrać...

Przyspieszenie wegetacji

Poziom trudności: 2
Czas śpiewania: 2 tury
Czas trwania: stały
Działanie: Pieśń ta pobudza do szybkiego wzrostu wszystkie rośliny, znajdujące się w zasięgu głosu barda. Może on też zadeklarować, że oddziałuje pieśnią tylko na jedną konkretną roślinę. Melodia przyspiesza naturalny rozwój zieleni, sprawia, że zakwitają kwiaty, a drzewa pokrywają się liśćmi i wydają owoce. Wszystko to dzieje się bez względu na porę roku, w której bard śpiewa pieśń – można więc doprowadzić do zakwitnięcia drzew w środku mroźnej zimy. Gdy jednak działanie pieśni ustanie, siły natury niwelują jej efekty (to znaczy takie kwiaty szybko zmarzną i drzewo powróci do swojego normalnego – jak na tę porę roku – wyglądu).

Przywołanie zwierząt

Poziom trudności: 2
Czas śpiewania: 2 tury
Czas trwania: 1k6 tur
Działanie: Jeżeli pieśń ta zostanie odśpiewana w okolicy, w której żyją zwierzęta, przybędą one do barda zwabione urokiem jego muzyki. W ten sposób można przywołać 1k6 zwierząt, które mają nidaleko swe legowiska lub aktualnie przebywają w pobliżu (liczbę i rodzaj zwierząt określa MG). Zwierzęta pozostaną przy bardzie przez 1k6 tur, zachowując się przyjaźnie w stosunku do niego i jego przyjaciół – pod warunkiem, że nikt ich nie zaatakuje. Pod żadnym pozorem nie należy tej pieśni wykorzystywać do polowań! W czasie, gdy zwierzęta znajdują się w pobliżu barda, może on podjąć próbę zapanowania nad nimi.

Rozstąpienie się chmur

Poziom trudności: 2
Czas śpiewania: 1 tura
Czas trwania: stały
Działanie: Tę pieśń można wykorzystywać podczas pochmurnego dnia. Po jej zakończeniu chmury z wolna zaczynają się rozpraszać, ukazując czyste niebo. Efekt ten występuje w promieniu 200 metrów od miejsca, w którym stoi bard. Rozstąpienie się chmur anuluje wszystkie zjawiska atmosferyczne z nimi związane (na przykład śnieg lub deszcz).

Wywołanie strachu

Poziom trudności: 2
Czas śpiewania: 1 tura
Czas trwania: 2 tury
Działanie: Ta pieśń wywołuje strach we wszystkich słuchających ją osobach. Najczęściej objawia się to ucieczką (na przykład z pola walki), lecz czasami, zależnie od życzenia barda, dotknięte strachem postacie mogą wykonać to czego sobie od nich zażyczy.

PIEŚNI BARDÓW TRZECIEGO POZIOMU TRUDNOŚCI

Kontrola nad przedmiotami

Poziom trudności: 3
Czas śpiewania: 5 tur
Czas trwania: stały
Działanie: Jest to spora grupa pieśni, których używa się do wpływania na stan i „zachowanie" przedmiotów w zasięgu wzroku barda. Jeżeli bard uczy się tej pieśni, MG musi dokładnie określić, jakie efekty ona wywołuje. Tego typu melodie mogą przesuwać przedmioty, powodować ich niewielkie uszkodzenie (na przykład pęknięcie drewna), są w stanie otwierać drzwi i zamki (nawet magiczne – choć to wymaga dużego kunsztu od barda).

Panowanie nad zwierzętami

Poziom trudności: 3
Czas śpiewania: 4 tury
Czas trwania: 10 tur

Działanie: Za pomocą tej pieśni bard może kontrolować zwierzęta znajdujące się w zasięgu jego wzroku. Poddane działaniu pieśni istoty mogą wykonywać proste polecenia barda przekazywane w formie słów i muzyki. W ten sposób można zmusić je do walki, wytropienia czegoś lub przyniesienia jakiegoś przedmiotu.

Pieśń drzew

Poziom trudności: 3
Czas śpiewania: 5 tur
Czas trwania: 5 tur

Działanie: Działanie tej pieśni jest bardzo podobne do efektów pieśni **Panowanie nad zwierzętami**, z tą różnicą, że odnosi się do roślin. Kontrolowane w ten sposób drzewa lub krzewy mogą atakować wrogów barda, stanowić dla nich przeszkodę podczas pościgu lub oplatać ich swoimi gałęziami, uniemożliwiając im jakikolwiek ruch.

Strefa ochrony

Poziom trudności: 3
Czas śpiewania: 3 tury
Czas trwania: 5 tur

Działanie: Pieśń ta wytwarza wokół barda strefę magicznej ochrony o promieniu 5 metrów. Poza ten krąg nie mogą się przedostać żadne istoty o charakterze złym i chaotycznym (szczególnie wszystkie rodzaje ożywieńców i demonów). Jeżeli taka istota usiłuje mimo wszystko przeniknąć przez barierę (na przykład zmuszana do tego przez magię), w każdej rundzie musi wykonać Test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że otrzymała jedną ranę.

Jeżeli jakaś istota znajdzie się wewnątrz **Strefy ochrony** (na przykład zacznie ona działać, gdy ożywieniec czy demon jest w odległości mniejszej niż 5 metrów), w każdej rundzie walki otrzymuje 2 punkty obrażeń.

Wywołanie euforii

Poziom trudności: 3
Czas śpiewania: 5 rund
Czas trwania: 1 godzina

Działanie: Ta pieśń wykorzystywana jest najczęściej na wiecach, gdzie gromadzi się dużo osób. Poddani jej wpływowi słuchacze są w stanie bez słowa sprzeciwu poddać się woli barda, który może zasugerować im, co mają myśleć na temat pewnej osoby, wydarzenia itp. Ogarnięci euforią słuchacze bez sprzeciwu wykonują wszystkie polecenia barda (lub osoby przez niego wskazanej) lub udzielają swego poparcia sprawie, do której poprzednio byli nastawieni negatywnie.

Wywołanie fanatyzmu

Poziom trudności: 3
Czas śpiewania: 8 rund
Czas trwania: 1 godzina

Działanie: Efekty tej pieśni są podobne do tych, jakie wywołuje pieśń **Wywołanie euforii.** Poddani jej wpływowi słuchacze stają się fanatycznymi zwolennikami konkretnej osoby lub są gotowi z narażeniem życia służyć sprawie, jaką opisał bard. Tak kontrolowani ludzie bardzo łatwo przechodzą od słów do czynów...

MOTYWY MUZYCZNE

Oprócz śpiewu i muzyki bardowie mogą modyfikować siłę oddziaływania na słuchaczy przez wplatanie w utwór odpowiednio skomponowanych motywów muzycznych. Ich nauczenie się nie jest warunkowane osiągnięciem określonego poziomu doświadczenia – bard może się tego nauczyć, gdy ma ku temu okazję. Motywy muzyczne, podobnie jak pieśni, są zapisywane za pomocą nutowoliterowego zapisu tworzącego sekretny język bardów. Czas grania danego motywu określony jest w dodatkowych turach (np. +1 oznacza jedną dodatkową turę) lub w liczbie dodatkowych tur na każdą turę potrzebną na zaśpiewanie pieśni (np. 1/1 oznacza jedną dodatkową turę na każdą turę trwania pieśni). Możliwe jest wykorzystanie więcej niż jednego motywu w jednej pieśni, lecz nie więcej niż dwóch.

Iluzyjny obraz

Czas grania: 1/1

Działanie: Poświęcając jedną dodatkową turę na każdą turę potrzebną do wyśpiewania pieśni, bard może wpleść w melodię dodatkowy motyw, który spowoduje, że w pobliżu śpiewającego pojawi się iluzyjny obraz. Będzie on przedstawiał sceny, o których bard mówi w swojej pieśni, będzie jej swoistą ilustracją. Zabieg ten zawsze robi duże wrażenie na słuchaczach – przedłuża to trwanie efektu pieśni dwukrotnie.

Preludium

Czas grania: +1

Działanie: Ten motyw jest rodzajem wstępu do właściwej pieśni. Ma on na celu zwrócenie uwagi słuchaczy na postać barda i to, co śpiewa. Stosowany jest najczęściej, gdy audytorium jest bardzo rozwydrzone i nie ma szacunku dla sztuki.

Wydłużenie działania

Czas grania: +2

Działanie: Ten motyw, zręcznie wpleciony w dźwięki melodii, wydłuża działanie pieśni o połowę (zaokrąglone w górę).

Zwiększenie zasięgu

Czas grania: +1

Działanie: Wykorzystując ten motyw, bard umiejętnie używa instrumentu muzycznego, tak aby jego dźwięk był słyszalny dalej niż jest to normalnie możliwe. Zabieg ten zwiększa zasięg oddziaływania głosu barda o połowę.

UŻYWANIE DODATKOWYCH UMIEJĘTNOŚCI

Aby bardziej zainteresować swoich słuchaczy i zwiększyć siłę swojego wpływu, bard może używać dodatkowych umiejętności. Są to: *mimika*, *aktorstwo*, *taniec*, *szyderstwo* i *błyskotliwość*. Jeżeli bard zadeklaruje użycie jednej lub więcej z tych umiejętności, za każdą z nich otrzymuje modyfikator +5 do Testu Cech Przywódczych wykonywanego w celu sprawdzenia, czy pieśń wywiera jakiś wpływ na słuchaczy. Mistrz Gry powinien czuwać nad tym czy gracz nie przesadza – wykorzystanie *szyderstwa* pod adresem osoby, dla której bard pragnie uzyskać przychylność tłumu, na pewno nie da dobrego efektu.

NOWE UMIEJĘTNOŚCI

Sekretny język – bardów

Sekretny język bardów jest wykorzystywany przez przedstawicieli tej profesji do zapisywania pieśni. Jest to mieszanka słów i nut połączona w odpowiedni sposób. Postać posiadająca umiejętność *czytania i pisania* bądź znająca się na zapisie nutowym nie jest w stanie odczytać tego języka (choć może zrozumieć znaczenie pojedynczych słów lub nut, nie jest w stanie połączyć tego w jedną logiczną całość). Za pomocą tego zapisu bard może również przekazywać pisemne informacje, które może odczytać tylko postać posiadająca tę umiejętność.

Pieśni bardów

Postać posiadająca tę umiejętność jest w stanie śpiewać magiczne pieśni w ten sposób, aby zadziałały one zgodnie z przeznaczeniem. Jeżeli jakiś bohater zdobędzie zapis nutowy takiej pieśni i jej słowa, a nie posiada tej umiejętności, może zaśpiewać daną pieśń, ale nie będzie w niej magii.

Każdy bard może tworzyć nowe pieśni. W tym celu musi dokładnie określić, jaki efekt ma wywoływać powstający utwór. Przy definiowaniu działania utworu należy pamiętać, że pieśni bardów mają raczej charakter „społeczny", a nie wojenny (dający się wykorzystywać podczas walki do zadawania obrażeń). Pozostałe parametry pieśni określa Mistrz Gry. Żeby pieśń została poprawnie napisana, bard musi wykonać udany Test inteligencji z modyfikatorem -5 na każdy poziom pieśni (to znaczy napisanie pieśni trzeciego poziomu trudności wymaga testu z modyfikatorem -15). Możliwe jest również tworzenie nowych rodzajów pieśni w ramach istniejących już kategorii.

PRZEDMIOTY MAGICZNE

Magowie wykonują wiele magicznych przedmiotów, które pomagają bardom w śpiewaniu pieśni – często robią to na ich specjalne zamówienie. Równie często dotyczy to lutni jak i harf. Oto niektóre z tych instrumentów.

Instrumenty przekonywania

Instrumenty z tej grupy zwiększają Cechy Przywódcze użytkownika. Modyfikator wynosi +5 do +20. Instrumenty, które zwiększają CP o więcej niż +20 są bardzo rzadkie, gdyż bardzo trudno je wykonać.

Instrumenty jednej pieśni

Instrumenty tego typu potrafią grać jedną melodię niejako „same z siebie". Za pomocą tego instrumentu bard może raz dziennie zagrać zapisaną w nim pieśń, zużywając w tym celu połowę wymaganego normalnie czasu. Pieśń ta działa o połowę dłużej niż normalnie.

Czasami jeden instrument może wykonywać więcej niż jedną pieśń (maksymalnie do trzech).

Instrumenty jednego poziomu

Tego rodzaju przedmioty mają podobną właściwość jak instrumenty jednej pieśni (z tą różnicą, że zamiast melodii lutnia czy harfa może grać konkretny motyw). Jeżeli bard zechce, dany motyw muzyczny może być automatycznie dołączony do dowolnej pieśni bez wydłużania czasu potrzebnego na jej zaśpiewanie. Niektóre instrumenty można uaktywnić tylko kilka razy dziennie, inne mogą to robić za każdym razem, gdy zażyczy sobie tego bard.

Instrumenty dalekiego zasięgu

Te instrumenty zwiększają obszar, na którym jest słyszalny bard. Modyfikatory zasięgu mogą być różne – określone w metrach bądź zwielokrotniające zasięg głosu barda.

Lutnia Garibaldiusa

Ten bardzo rzadki przedmiot został nazwany imieniem swego twórcy – słynnego barda i potężnego czarodzieja. Garibaldius stworzył wiele magicznych instrumentów, a lutnia jest perłą w kolekcji. Zaklęto w niej dźwięki różnych instrumentów – piszczałek, fletów, bębenków, rogów i wielu, wielu innych. Posługujący się tą nią bard może wykorzystać te dźwięki podczas grania i śpiewania pieśni. Słuchacze mają wrażenie, jakby słuchali całej orkiestry! Ma to oczywiście swoje potężne efekty – Test Cech Przywódczych jest wykonywany z modyfikatorem +20, zasięg jest zwiększony dwukrotnie, a czas trwania efektów wykonanej w ten sposób pieśni wydłuża się pięć razy! Lutnia została tak wykonana, że nie użyczy swych właściwości bardowi, który będzie ją chciał wykorzystać w złych celach. Po takiej próbie instrument stanie się po prostu zwykłą lutnią.

Z notatek Garibaldiusa wiemy, że zostało wykonanych osiem takich lutni. Pełno jest oczywiście tanich podróbek, lecz nie mają one nawet połowy magicznej mocy oryginału.

PARĘ DROBIAZGÓW

Na zakończenie podaję przykłady kilku przedmiotów nie będących instrumentami – mała rzecz, a może pomóc.

Magiczna kalafonia

Kalafonia jest substancją wykonywaną z żywicy drzew iglastych, która służy do nacierania strun w instrumentach muzycznych. Zabieg ten zabezpiecza je przed pękaniem i konserwuje. Najczęściej spotyka się ją w postaci bryłek wielkości orzecha. Ma kolor bursztynowy i wydziela charakterystyczny i bardzo intensywny zapach żywicy. Efekty działania magicznej kalafonii trwają od kilku godzin do jednego dnia (w wypadku, gdy jest to produkt bardzo dobrej jakości).

Znane są dwa rodzaje magicznej kalafonii. Pierwsza nadaje strunom instrumentu bardzo wyraźne brzmienie, co zwiększa jego zasięg. Modyfikator uzyskany w ten sposób nie przekracza pięciu metrów.

Drugi rodzaj kalafonii nadaje instrumentowi niezwykle czyste brzmienie, co zwiększa efekt oddziaływania barda na słuchaczy. Test Cech Przywódczych jest wykonywany z modyfikatorem + 5.

Obydwa rodzaje magicznej kalafonii mają takie same własności konserwujące jak normalna kalafonia.

Magiczne struny

Struny są bardzo istotnym elementem instrumentu, bez nich jest on bezużyteczny. Najczęściej wykonuje się je z jelit baranich. Dobrze konserwowane struny mogą spełniać swoją rolę nawet przez pół roku. Oczywiście można też wykonać struny magiczne. Znane rodzaje spełniają takie same funkcje jak magiczne kalafonie.

Niektóre z nich podnoszą jakość muzyki wyposażonego w nie instrumentu – czyli zwiększają szansę wywołania efektów pieśni (modyfikator + 5 lub + 10 do testu Cech Przywódczych).

Struny głośnego brzmienia zwiększają zasięg brzmienia instrumentu.

UWAGA: Magiczne efekty używania czarodziejskich strun i kalafonii mogą się ze sobą sumować.

Eliksir silnego głosu

Ten magiczny napój pozwala postaci, która go wypiła, zwiększyć siłę swojego głosu.

Podstawę eliksiru stanowi mieszanina surowych jajek (jedno jajko na porcję) i wywary z liści szałwii i mięty (popularne zioła, na jedną porcję eliksiru potrzeba 20 ml tego płynu). Składniki te należy bardzo dokładnie wymieszać i delikatnie podgrzać. Do tego dodajemy struny głosowe jelenia lub niedźwiedzia (muszą być świeże i bardzo dokładnie pocięte na drobne kawałeczki). Po dodaniu tego składnika należy całość gotować na małym ogniu przez sześć godzin. Po ostudzeniu mikstury należy na nią rzucić czar *Dźwięki*. Tak przygotowana mikstura zachowuje swoje właściwości przez 30 dni.

Tak przygotowany eliksir zwiększa zasięg głosu pijącej go osoby dwukrotnie (jeżeli użyto strun głosowych jelenia) lub trzykrotnie (jeśli wykorzystaliśmy struny głosowe niedźwiedzia). Preparat działa przez 1 + 1k3 godzin.

I jeszcze jedna uwaga. Istnieją magiczne przedmioty, których działanie może być odwrotne do opisanych powyżej – to znaczy zmniejszają one wartości artystyczne wykonywanego utworu. Są one jednak wykorzystywane najczęściej przez zawistnych minstreli, którzy chcą ośmieszyć konkurencję (bardzo często wykorzystuje się do tego eliksir powodujący czasową utratę głosu).



NOWA KRAINA GOBLINÓW 23

ALTERNATYWNA GAZETKA ROLPLEJOWA

Redaguje zespół:
Zespół Szkół Licealnych
Dla Nienormalnych

Stale współpracują:
miliony naszych
kochanych Czytelników

IN MEMORIAM

Przypominam, że w tej rubryce oddajemy cześć bohaterom, którzy ponieśli śmierć w starciu z okrutnymi światami gier fabularnych. Zamieszczamy tu ostatnie słowa, jakie wypowiedzieli przed swą chwalebną śmiercią.

Kryształy Czasu

– O, jaki ładny, duży kotek. Kici, kici...
– Nie ruszaj się! Jesteś otoczony...
– Co? Wszystkie stoliki zajęte? Wynocha chamy, zrobić mi miejsce...

AD&D

– Zamieniam się w mrówkę i czekam, aż ci co mnie gonią, pobiegną dalej...
– Ostrzegam, że za chwilę rzucę klątwę...
– Jeśli mnie zabijecie, to nigdy nie dowiecie się prawdy...

Shadowrun

– Czego się gapisz, głupi trollu?
– O kurde! Zapomniałem kamizelki kuloodpornej...

Warhammer

– Nazywasz się Drachenfells? Niemożliwe...
– Wyzywam cię na pojedynek! Natychmiast! Strzelaj pierwszy...
– Ty, duży! Jesteś mutantem czy tylko się urodziłeś taki pokręcony?

(liczymy na Waszą wydatną pomoc przy tworzeniu tej rubryki)

AUTENTYCZNE ZAPISY Z AUTENTYCZNYCH SESJI

ZABÓJCA DEMONÓW (opowieść z Amberu)

Występują: Mistrz Gry, Gracz, Gwizdek Przywoływania Demonów, Demon.

Gracz: Dmucham w gwizdek.
Gwizdek: Fiuuuu!
Mistrz Gry: Dwadzieścia metrów przed tobą, na plaży, pojawia się demon. Co robisz?
Gracz: ...
MG: Demon ryczy i rusza biegiem w twoim kierunku, szarżuje! Co robisz?
Gracz: ...
MG: Jest już w połowie drogi, zaraz cię dopadnie! Decyduj się! Co robisz?
Gracz: ...
MG (wstając z fotela i stając nad Graczem): Dopada cię i chwyta w swoje szpony! Co robisz?
Gracz: Ale co ja mam robić?
MG (łapiąc i szarpiąc Graczem): Demon chwyta cię w pół. Podnosi z ziemi i zaczyna dusić! Co robisz?
Gracz: ...
MG (zrezygnowany i nieco zdyszany siada na swoim miejscu): Demon rozpływa się w powietrzu...

KONIEC

Sławek

ZNALEZIONE NA MARGINESIE STAREJ KSIĘGI CZARÓW

Dziś rano wyszedłem na spacer i spotkałem na ulicy przyjaciela, czarodzieja Shadida. Wyglądał tak, jakby się dokądś bardzo śpieszył.

– Witaj Shadid, dokąd tak pędzisz? – spytałem.

– Witaj Burki – odpowiedział zdyszany. – Do Jaweda. Miał wypadek. Nie słyszałeś?

– Nie, co się stało?

– Udało mu się wymyślić czar przemiany w Kryształowego Golema i postanowił wypróbować go na sobie. Niestety, w trakcie eksperymentu Jawed potknął się i spadł ze schodów...

– To straszne, wyjdzie z tego?

– Nie wiem, właśnie biegnę pomóc mu się pozbierać...

Sławek

AUTENTYCZNE ZAPISY Z AUTENTYCZNYCH SESJI

Historia pewnego spotkania

Występują: Mistrz Gry (jako książę, który wezwał do siebie drużynę), Avelorn, Agmar, Elgin.

Mistrz Gry (jako książę zwraca się do drużyny): Rzecz dotyczy okultystów...

Avelorn: Okultyści?! Wiem o nich wszystko! Kącik okultysty, mały okultysta, nauka okultyzmu w weekend, napisz do Kasi okultystki, okultyzm dla początkujących i średniozaawansowanych, okulty...

MG: Cisza! Chodzi o delikatne zebranie pewnych konkretnych informacji.

Agmar: Zbieranie informacji? W tym jesteśmy najlepsi! Gdy tylko wjeżdżamy do miasta, czekają na nas delegacje żebraków z hasłami: *„Witamy drużynę!"*, *„Tanie informacje na temat miejscowych skarbów, czarodziejów i demonów"*. Tuż obok stoją strażnicy miejscy z transparentem: *„Za kolejkę krasnoludzkiego spirytusu – wszystkie tajemnice miejskiego urzędu"*. Karczmarze przekrzykują się wzajemnie w...

MG: Nie, to niemożliwe.

Agmar: Ależ tak! Wystarczy spytać...

MG: To będzie n i e m o ż l i w e, gdyż informacje trzeba zebrać dyskretnie.

Elgin: Trzeba było mówić tak od razu! Porwanie, skrytobójstwo, kradzież, zwykłe odmiany tortur plus przypalanie, obcinanie, odgryzanie, wyłupywanie, wiercenie...

MG: Ależ nie!

Avelorn, Agmar i Elgin (nieco skonsternowani i zawiedzeni): Nie?!

MG: Wolałbym metody mniej drastyczne.

Elgin: Że niby te są drastyczne?

Agmar: A jaka będzie zapłata?

MG: Cóż, powiedzmy... 10 złotych koron do uzgodnienia.

Agmar (mocno wstrząśnięty): Wariat!

Elgin (oburzony): Skąpiec!

Avelorn: Chyba masz gąbczaste zmiękczenie mózgu!

MG: Skąd taki elf z dziczy może to wiedzieć?

Avelorn: Jestem krasnoludem, idioto!

MG: Mniejsza z tym. Jak mnie nazwałeś?! Sam jesteś idiotą, ty elfia pokrako!

Avelorn: Jeśli już, to krasnoludzka!

MG: A tak, tak. Stawaj do walki, krasnoludzki pomiocie!

Agmar: Ładuję kuszę i strzelam mu w brzuch. Dla pewności odcinam głowę...

Elgin: Drzwi do komnaty barykaduję ławą. Ze ścian zrywam cenne gobeliny i opróżniam mu sakiewkę...

Avelorn: Wchodzę do kominka i szukam sekretnych przejść...

MG: Zaraz, zaraz! Doigraliście się! Książę zamienia się w demona! Pierwszy cios szponiastej łapy kieruje na Agmara. Uderza z olbrzymią siłą i odrywa mu głowę.

Agmar: Stosuję unik!

MG: Bez głowy będzie ci ciężko.

Agmar: Robię to wcześniej!

MG: Niestety, jest już za późno.

Elgin: Rzucam się do okna i wyskakuję!

Avelorn: A ja uciekam kominem w górę!

Agmar: Tchórze!

Elgin: Nie możesz tak mówić.

Agmar: Dlaczego?

Avelorn: Bo nie żyjesz.

MG (do Elgina): Wyskakując z okna widzisz na dziedzińcu książęcą drużynę. Nie wyglądają zbyt przyjaźnie.

Elgin: Ładuję w locie kuszę i strzelam do nich!

MG: Trafiasz jednego z nich. Pada z przebitym gardłem. Po chwili roztrzaskujesz się na płytach dziedzińca.

Elgin: Nie mogło być aż tak wysoko! Przecież leciałem bardzo krótko, zdążyłem wystrzelić tylko raz!

Avelorn: Czy już wszedłem na dach?

MG: Niestety. Prawie na samej górze poślizgnąłeś się i spadłeś, łamiąc sobie kark.

Agmar: No nie! To przesada! Niby w jaki sposób ten książę zamienił się w demona?

MG: Pewnie w ten sam sposób, w jaki demon zamienił się wcześniej w księcia...

KONIEC

Laszlo „Elgin" Varga

Z ODPRAWY GOBLIŃSKICH DOWÓDCÓW

Czarny Władca: Tłumaczyłem wam przecież, że opanowanie mostu polega na rozstawieniu na nim posterunków, a nie na przenoszeniu go do obozowiska.

***

Czarny Władca: Owszem, kazałem wam przewrócić zdobyty zamek do góry nogami, ale chodziło mi tylko o jego przeszukanie.

***

Czarny Władca: Czy któryś z was potrafi przynajmniej trochę myśleć?!
Generał Grdyk: Któryś chyba tak...

***

Generał Grdyk: Panie, nasze oddziały i ich dowódcy są gotowi. Mamy przewagę liczebną i lepsze pozycje. Nawet wyrocznia twierdzi, że dzisiejszą bitwę są w stanie przegrać tylko jacyś wyjątkowi kretyni.
Czarny Władca: Tak? W takim razie odwołuję atak.

UWAGA!

Kolejna część PODRĘCZNEGO SŁOWNICZKA PRZECIĘTNEGO POSZUKIWACZA PRZYGÓD W PRZECIĘTNEJ GRZE FABULARNEJ już za miesiąc.

Znaleźć w nim będzie można hasła takie jak: Gnoza, Glujec, Gryzoź, Gorbaczow, Gorkazmorka, Gieni talia i Gubałówka.

THRUD BARBARZYŃCA

























SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA MAG

Wszystkie ceny aktualne do 15.04.1998

ZASADY ZAKUPU PRODUKTÓW

DO KAŻDEGO zamówienia, bez względu na jego wysokość, prosimy doliczyć kwotę kosztów wysyłki, wynoszącą 5 zł. UWAGA – nie realizujemy zamówień na kwitkach z numerów poprzednich, kwitach obcych (np. formularzach, które można wziąć na poczcie).

Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł, ale bez kosztów wysyłki, otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od kosztów zamówienia – jednak nie od kosztów wysyłki, które w każdym przypadku muszą być takie, jak wyżej.

KUPON – JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Zamiast pełnej nazwy, należy wpisać, w odpowiedniej rubryce, kod danego produktu. Kody są podane niżej, pod nazwami produktów, które reprezentują.

> **UWAGA:** Symbol ❖ oznacza przedsprzedaż. Produkt oznaczony w ten sposób jeszcze się nie ukazał; planujemy jego wydanie w ciągu najbliższych 3 miesięcy. Cena, którą proponujemy, jest w większości wypadków ceną promocyjną, znacznie niższą niż przewidywana cena detaliczna.

UWAGA: Symbol * przy kodzie oznacza, że nie jest to produkt firmy MAG. Firma MAG zajmuje się jedynie dystrybucją takich produktów.

NUMERY ARCHIWALNE MAGII I MIECZA

Magia i Miecz – nr (odpowiednio) 25-51
MIM25 – MIM51 4.90 zł
Uwaga: Numery 31-32, 41-42 i 43-44 są podwójne.

PRENUMERATA MAGII I MIECZA

Prenumerata półroczna od numeru 52 do numeru 57
PP52 24 zł

Prenumerata kwartalna od numeru 52 do numeru 54
PK52 13 zł

LABIRYNT

Labirynt nr 1
LB1 3.90 zł

Labirynt nr 3
LB3 15 zł

Labirynt nr 4
LB4 15 zł

WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

Warhammer RPG
WHRPG 69 zł

Liczmistrz
WHLCZ 22 zł

Galeria bohaterów
WHBOH 20 zł

Księga Wiedzy Tajemnej
WHKWT 22 zł

Potępieniec
WHPOT 22 zł

Zamek Drachenfels
WHZAD 21 zł

Wewnętrzny wróg
WHWEW 22 zł

Cienie nad Bogenhafen
WHCBO 19 zł

Śmierć na rzece Reik
WHŚRR 24 zł

Szara eminencja
WHSZE 24 zł

Źle się dzieje w Kislevie
WHKIS 35 zł

Imperium w płomieniach ❖
WHIMP 32 zł

Wewnętrzny wróg – komplet
WHWWK 140.40 zł

Mroczny cień śmierci
WHMRC 24 zł

Middenheim: Miasto Białego Wilka
WHMBW 22 zł

Śmiech mrocznych bogów
BEŚMB 15.90 zł

Wieczna Genevieve
BEGEN 14.50 zł

WŁADCA PIERŚCIENI

Gra fabularna Władca Pierścieni
PIRPG 47 zł

ŚRÓDZIEMIE

Śródziemie (MERP)
ŚRRPG 52 zł

Stwory Śródziemia
STŚRD 24 zł

W poszukiwaniu palantira
STWPP 28 zł

ZEW CTHULHU

Xięga Bestyj
ZCXIB 15 zł

Księga Strażnika
ZCKST 16 zł

Horror w Orient Ekspresie
ZCORX 100 zł

Cthulhu 1990
ZCDZI 17 zł

Uwaga: Symbol ❖ oznacza, że produkt jeszcze się nie ukazał. Planujemy jego wydanie w trakcie najbliższeg
że otrzymasz produkt najwcześniej, jak tylko się da. Z drugiej strony – będziesz musiał trochę

sięga lodа
CKSI 12 zł

RYSZTAŁY CZASU

ryształy Czasu – gra fabularna
CRPG 65 zł

ZIKIE POLA

zikie Pola – gra fabularna (twarda oprawa)
PRPG 65 zł

ATTLETECH

attletech: Kompendium
TCOM 34 zł

lechawojownik – gra fabularna
TMEW 69 zł

egion Szarej Śmierci, tom 1 ❖
TLS1 13.50 zł

OOMTROOPER – ŻOŁNIERZ ZAGŁADY

oomTrooper – zestaw specjalny
3 zestawy dodatkowe, 2 zestawy WarZone,
ozszerzona instrukcja do gry)
TSPE 29.90 zł

oomTrooper – zestaw dodatkowy
TDOD 6.50 zł

nquisition
TINQ 7 zł

VarZone
TWAR 6 zł

pocalypse
TAPO 9.50 zł

aradise Lost
TPAL 11 zł

HAOS PROGENITUS

haos Progenitus – zestaw podstawowy
HSTA 29 zł

haos Progenitus – zestaw dodatkowy
HDOD 21 zł

VILKOŁAK: APOKALIPSA

Vilkołak: Apokalipsa – gra fabularna
VARPM (miękka oprawa) 59 zł

kran narratora
VAEKR 15 zł

odręcznik gracza
VAPGR 50 zł

DARK EDEN: MROCZNY RAJ

Dark Eden – talia podstawowa
DESTA 28 zł

Dark Eden – zestaw dodatkowy
DEDOD 9 zł

KRONIKI MUTANTÓW – GRA FABULARNA

Kroniki Mutantów ❖
KMRPG 90 zł

WARZONE – GRA BITEWNA

WarZone – podręcznik główny
WZONE 80 zł

Kompendium, tom 1: Świt wojny
WZSWW 55 zł

Kompendium, tom 2: Bestie wojny
WZSBW 55 zł

Kompendium, tom 3: Ofiary wojny
WZSOW 60 zł

CHRONOPIA – GRA BITEWNA

Chronopia – podręcznik główny ❖
CHRDF 110 zł

KULT – GRA KARCIANA

Kult – talia podstawowa
KTSTA 35 zł

Kult – zestaw dodatkowy
KTDOD 8 zł

Inferno
KTINF 11 zł

BELETRYSTYKA

Gene Wolfe – Miasteczko Castleview
SMGW1 15.90 zł

Philip José Farmer – Gdzie wasze ciała porzucone
SMPF1 13.90 zł

William Gibson, Bruce Sterling – – Maszyna różnicowa
SMBS1 19.90 zł

Sean Stewart – Wskrzesiciel
SMSS1 13.90 zł

Walter Jon Williams – Aristoi
SMWW1 19.90 zł

Bruce Sterling – Święty płomień
SMBS2 18.90 zł

C. J. Cherryh – Przybysz
SMCC1 19.90 zł

Philip José Farmer – Najwspanialszy parostatek
SMPF2 15.90 zł

John Crowley – Późne lato
SMJC1 18.50 zł

INFERNO - MAGAZYN GIER KARCIANYCH

Inferno nr 1
INF01 3.50 zł

Inferno nr 2 ❖
INF02 3.50 zł

Inferno nr 3 ❖
INF03 3.50 zł

WIELKA PROMOCJA

Jeśli do 31.05.1998 wpłacisz 49 złotych na nasze konto (plus koszty wysyłki), to otrzymasz podręcznik główny do gry

EARTHDAWN

Taka okazja się nie powtórzy!
Planowana cena podręcznika: 69 zł.
Planowany termin wydania: czerwiec 1998.

Earthdawn – podręcznik główny EDRPG 49 zł

ydanie w trakcie najbliższego kwartału. Wpłacając pieniądze teraz, zapłacisz mniej i będziesz miał pewność,
ony – będziesz musiał trochę poczekać. Za ewentualne opóźnienia serdecznie przepraszamy.

2

John MacKanacKy

Rumu scy Paladyni G rscy
w polskim Internecie

PBEM (PLAY BY E-MAIL)

„Nieustraszeni Pogromcy..."
http://www.nieustraszeni.sitech.pl/
„The MEG"
http://themeg.iscom.net.pl/
„Jaderland"
http://www.polbox.com/j/jader/
http://free.polbox.pl/b/bshonz/
http://priv.onet.pl/ka/rpg/index.htm
http://www.polbox.com/w/wmac/

Tak zwane PBeMy (czyli gry przez e-mail) są obecnie najpopularniejszą formą prowadzenia gier z wykorzystaniem Internetu. Dają duże możliwości narracyjne (jest więcej czasu na opisanie swojego ruchu – a MG – tzw. Guru – ma więcej czasu na odpowiedź). Wadą tej metody jest fakt, że gra nie jest tak emocjonująca jak przy sesjach „na żywo". Każdy z graczy po prostu opisuje w liście skierowanym do MG swoje ruchy (w formie warunkowej, czyli „jeżeli stanie się to – robię to, jeżeli coś innego – tamto") z pewnym wyprzedzeniem. Następnie Guru na podstawie otrzymanych listów analizuje sytuację i opisuje każdemu graczowi wynik jego działań. Oczywiście nie wymaga to siedzenia nonstop przy komputerze – można wykonać na przykład tylko jeden ruch dziennie. Sesja trwać może więc miesiącami. Logiczne jest, że gracz, który najwięcej czasu poświęca grze, najszybciej się rozwija – w większości przypadków nie ma podziału na tury. W Polsce są dwie duże, rozbudowane gry PBeM – „The MEG" i „Nieustraszeni Pogromcy Smoków i Utopców". Ich cechą charakterystyczną jest to, że w zabawie bierze udział wielu graczy – i nie ma sprecyzowanego scenariusza, według którego bohaterowie mieliby grać.

„The MEG", czyli „The Multiplayer E-mail Game" jest grą opartą na znanej planszówce „Magia i Miecz". Gracz wybiera jednego z bohaterów (nie ma wpływu na współczynniki i zdolności). Rola gracza sprowadza się do wykonywania ruchów na mapie, Guru natomiast losuje zdarzenia i kontroluje przebieg rozgrywki (walki itp.). Do ciekawostek należy zaliczyć przyznawanie dodatkowych punktów graczowi, który w sposób najbardziej wymyślny obrazi innego gracza (z którym walczy). Wadą (a dla niektórych – zaletą) MEGa jest jego prostota: gracz nie ma prawie żadnej swobody. Jednak sama gra – podobnie jak oryginalna planszówka jest bardzo wciągająca.

Bardziej zbliżony do fabularnego RPG jest PBeM „Nieustraszeni...". Świat tej gry jest bardzo rozbudowany i bogaty – na pewno jest to wynik jawnego wzorowania się na świecie opowiadań i powieści Andrzeja Sapkowskiego. Można więc tam spotkać strzygi, wampiry, wiedźminów itd. poruszając się po znanych nam księstwach... Obecnie w grze bierze udział kilkudziesięciu graczy (ok. piętnastu w każdej z pięciu krain).

Żeby dać lepsze wyobrażenie o tym, jak wygląda rozgrywka PBeM, poniżej prezentuję fragment gry z „Nieustraszonych...". Kwestie gracza (Theddasa) zaznaczone są pismem prostym, a Guru (Karol66) – kursywą.

(...)

Theddas:

Ruszam na wschód. Idę ostrożnie przygotowany na każdą okoliczność. Rozglądam się i nasłuchuję, w razie czego chowam się w jakimś miejscu i obserwuję kto idzie. Możliwe, że w tym kierunku co i ja pójdzie Endymion, jestem więc gotowy do walki. W razie walki z nim staram się go nie dopuścić do ataku, sam wykorzystując jego zaskoczenie (podczas walki to co zawsze).

Gdybym jednak ledwo co trzymał się na nogach (i wykorzystał elixiry) a on nadal czułby się dobrze to uciekam (na północ). Wieczorem staram się znaleźć bezpieczne schronienie, takie, aby podczas snu nikt mnie nie mógł zaskoczyć na J7.

Guru:

Okolica wydaje się dzika i odludna. Czujesz, że dotarłeś do serca puszczy... Przedzierając się przez krzaki znajdujesz dziwny zakątek. Rosną tam nieznane Ci rośliny o dużych korzeniach wydzielające ostry zapach. Nie wiesz co to jest ale zastanawiasz się nad zabraniem kilku kłączy (wybór należy do Ciebie) gdy nagle czujesz, że coś lub ktoś na Ciebie patrzy. Jest to zupełnie irracjonalne uczucie gdyż nie słychać nawet najcichszego szmeru, żadnych podejrzanych ruchów gałęzi itp.

Zastanawiasz się nad powolnym wycofaniem się, szybką ucieczką lub podejściem do „pola" roślin i zabraniem kilku...

Theddas:

„Hmm.... bardzo dziwne" – myślę... Jeżeli czuję, że ktoś na mnie patrzy to pewnie wiem skąd (mniej więcej). Okrążając te miejsce ostrożnie staram się wybadać co lub kto to jest i w razie czego wyeliminować przyczynę. Jeśli się okaże, że te rośliny są hmmm... święte lub coś w tym stylu – nie zbieram ich. Jeśli nie będę mógł się dowiedzieć co to mogą być za rośliny, staram się uzbierać jej trochę (tyle ile będę mógł bez problemów nieść). Jeżeli ją zbieram to bardzo ostrożnie – z jedej strony staram się nie uszkodzić rośliny, z drugiej strony staram się samemu nie skaleczyć (i nie wdychać oparów tej rośliny) bo może być ona zatruta... Potem ruszam na północ. Idę bardzo ostrożnie. Staram się odszukać i zaskoczyć Endymiona (aby go zaatakować) jeśli nie będzie to możliwe, to staram się przejść forsownym marszem dwa pola...

Podczas walki to co zwykle.

Guru:

Gdy zacząłeś się zbliżać do jednego z największych drzewek w okolicy nagle wypadł wprost na Ciebie niedźwiedź!

<dane: WW:5, obrona=inicjatywa=1, wytrzymałość: 4>

Walka!

Posyłasz w niedźwiedzia 2 strzały z których jedna trafia bestię. Niedźwiedź bierze zamach i rozrywa Ci udo zadając 1 ranę! Kolejna salwa wygląda podobnie – znowu 1 strzała wbija się w ciało niedźwiedzia. Bestia bierze potężny zamach ale udaje Ci się zrobić unik! (ach ta zręczność...:) Wypuszczasz w niedźwiedzia ostatnie 2 starzały z których znowu jedna trafia w bestię.

Niedźwiedź pada na ziemię miotając się w agonii! Nie traci przytomności ale nie jest zdolny do walki. Podnosisz szybko z ziemi 2 strzały i dobijasz go – walka jest zakończona.

Masz 4 pkt. wytrzymałości i dostajesz 5 punktów doświadczenia. Ze strzał udaje Ci się odzyskać tylko 3. Te, które trafiły w niedźwiedzia zostały zupełnie zniszczone gdy rzucał się w ostatnich drgawkach.

Szybko zbierasz kłącza dziwnej rośliny i uciekasz z polany kierując się na północ. Docierasz na J6...

(...)

W nagłówku do tego rozdziału podałem adresy stron WWW wszystkich PBeMów, do których udało mi się dotrzeć. Zwrócę jeszcze uwagę na jedną z nich: „Jaderland". Nie jest to standardowe RPG, lecz – jak pisze autor na swojej stronie – Jaderland jest grą strategiczną z elementami RPG osadzoną w realiach feudalno-średniowiecznych. Gracze mają do dyspozycji krainę, w której mogą wykupywać grunty w celu uzyskania dochodu, wojsko, zamki i forty, toczyć wojny z sąsiadami, organizować turnieje rycerskie itp. W przyszłości planuje się wprowadzenie zasad związków małżeńskich (w celu wychowania potomstwa-rycerstwa), kwest, skrytych mordów i innych rozrywek.

WWW
(WORLD WIDE WEB)

Strony WWW to specyficzny i bardzo „sieciowy" sposób prezentacji informacji w Internecie. Obecnie jest to wręcz multimedialne połączenie hipertekstu, grafiki, animacji i dźwięku. Potencjał wspomnianego medium jest naprawdę ogromny, z jego wykorzystaniem bywa jednak różnie.

Poniżej prezentuję mój osobisty przegląd polskich stron WWW związanych z grami fabularnymi. Brałem pod uwagę przede wszystkim zawartość merytoryczną, jednak nie mogłem powstrzymać się też od uwag odnośnie szaty graficznej i innych elementów, które ułatwiają (lub też utrudniają) przeglądanie zgromadzonych na stronie materiałów.

SMOCZA JAMA

http://www.ic.com.pl/~staszek/

Strona bardzo bogata w różne interesujące materiały RPG, podane w przyjemnej i przejrzystej formie – grafika stonowana, bez wodotrysków.

Znajdziemy tutaj zarówno gotowe przygody na każdą okazję, jak też tzw. 'netplot books', czyli zbiory samych pomysłów, wprowadzeń do przygód fantasy. Są też opowiadania powstałe na podstawie sesji RPG, łatwe do przerobienia na własne kampanie. To wszystko w języku angielskim.

Ze „Smoczej jamy" można też skopiować darmowe systemy RPG, np. popularny **FUDGE** czy też nasz krajowy **URPG**: zbiór zasad dotyczących samej mechaniki gry.

Mistrzowie Gry znajdą tutaj różnorakie rozszerzenia i pomoce do kilku znanych systemów (bardzo dużo rzeczy do **AD&D**, zarówno po polsku, jak i po angielsku). Jest tu też kilka programów pomocniczych dla MG, np. do generacji map, losowania skarbów czy też epizodów na drodze.

Autor strony zgromadził też kilka opowiadań i wierszy SF-F po polsku – w końcu RPG i literatura to dwa bratanki.

Na koniec na stronie znajdziemy też zbiór kilku odnośników do innych stron

Smocza Jama

Przygody Gotowe przygody na każdą okazję

Systemy Systemy RPG "ShareWare"

Dodatki Plug-iny, czyli różnorakie rozszerzenia i pomoce do wszelakich systemów

Fantazy Opowiadania, wiersze i materiały związane z fantastyką

Linki Odnośniki do różnorakich stron na świecie (rzadko sprawdzane, właściwie wogóle)

Ta strona nie zawiera: ramek, Javy, JavaScript, VBScript, ActiveX.
Żadne zwierzę nie ucierpiało podczas jej produkcji

(c) 1997 by

RPG (głównie zachodnich), jednak większość jest już nieaktualna.

GRY FABULARNE I NIE TYLKO

http://friko.onet.pl/op/bigger/

Strona bardzo różnorodna. Laicy znajdą na niej kilka słów wprowadzających: co to są gry fabularne, storytelling, LARP czy PBEM.

Autor podzielił stronę na działy dotyczące różnych systemów RPG.

Niewątpliwie najbogatsza jest strefa **Warhammera**. Oprócz ogólnych informacji o systemie jest tam kilka ciekawych autorskich materiałów: „Poskromienie złośnicy" – przygoda napisana dla jednego bohatera (giermka); alternatywny sposób tworzenia bohatera (lepsze rozplanowanie liczb dodawanych do rzutów kostką podczas losowania współczynników); arkusz wspomagający tworzenie bohatera oraz nowa rasa do **WFRP** – znanego z **AD&D** kendera. Oprócz tego strona zawiera wiele ciekawych odnośników do innych miejsc w sieci związanych z **Warhammerem**.

Po macoszemu zostały potraktowane inne systemy, m.in. **MERP**, **Zew Cthulhu** i **Kryształy Czasu** – na podstronach im poświęconych znajdziemy parę ogólnych informacji oraz odnośniki do innych stron.

Swoistym rodzynkiem jest strona poświęcona systemowi **Oko Yrrhedesa**. Znajdziemy na niej krótki opis gry, ściągawkę z mechaniki oraz autorskie przygody: „Skradziony rumak" oraz „Grobowce Tutenhamona". Jako że jest to jedyna tego typu strona w sieci, zawiera tylko jeden odnośnik – oczywiście do strony o Andrzeju Sapkowskim.

Ogólnie jest to niewątpliwie jedna z ciekawszych polskich stron o grach fabularnych. Gustownie, choć trochę niekonsekwentnie, wykonana. Dobra przede wszystkim dla niezorientowanych, autor napisał parę słów o każdym systemie, zgromadził też dosyć pokaźną (i – co ważne – aktualną) bazę odnośników do podobnych tematycznie stron.

EDRIOTH RPG HOME PAGE

http://free.polbox.pl/e/edrioth/

Strona dosyć uboga, jednak warto zwrócić na nią uwagę z powodu materiałów do **Warhammera**, których nie znalazłem na innych stronach: nowe czary, nowe profesje (Kowal Runów i Templariusz Krwi), także opisy umiejętności zaawansowanych i NPCów z Arabii.

Dla początkujących na pewno pomocne będą artykuły o podstawach RPG i wprowadzenie do **Warhammera**.

Autor umożliwia odwiedzającym wycieczkę po innych stronach o grach fabularnych, zamieszczając kilka odnośników.

STREFA MROKU (strona internetowego magazynu RPG)

http://www.silesia.top.pl/~yoyo/strefa/main.html

„Strefa Mroku" jest magazynem wydawanym przez grupę Twilight. Znajdziesz w nim artykuły na tematy takie jak science fiction, UFO i nauka, fantasy, gry role playing i wiele innych.

Każde wydanie magazynu zawiera działy: opowiadań science fiction, opowiadań fantasy, naukowy, recenzji i oczywiście RPG. Dla nas najbardziej interesujący jest oczywiście ten ostatni.

„Jaskinia Mistrza Gry", bo tak nazywa się ów rozdział, w założeniu ma zawierać porady dla graczy i MG, opisy systemów, przygody do wykorzystania, nowe profesji itp. Artykuły dotyczą więc praktycznie wszystkich aspektów RPG. Z ciekawszych polecam „Dekalog MG" podający kilka naprawdę podstawowych zasad dla początkujących, „Jak ich zaskoczyć w **CP2020**" (tytuł mówi chyba za siebie), grypsy z różnych sesji, nową profesję do **WFRP** (kuchcik). Mała uwaga: niektórych może razić używany w tych tekstach język. Jest on, delikatnie mówiąc, dosyć swobodny.

NEGATIVA STRONA O RPG

http://ibm.uci.agh.edu.pl/~negativ/rpg/rpg.html

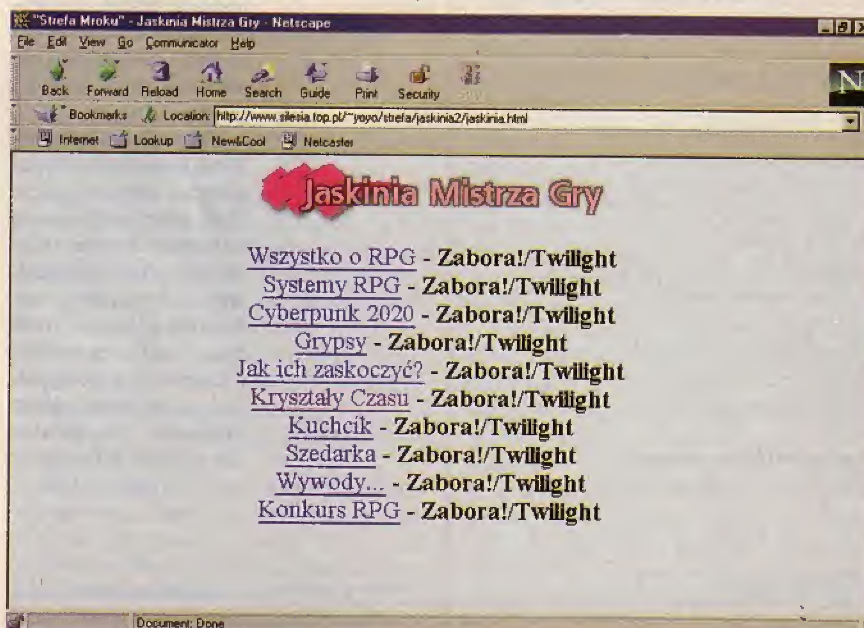
Na tę stronę warto zwrócić uwagę z kilku powodów. Autor prowadzi (raczkujący na razie) zbiór ogłoszeń „zamienię, sprzedam, zagram, pomistrzuję" – pomysł jest bardzo ciekawy i miejmy nadzieję, że niedługo ruszy na całego.

Inny ciekawy projekt to tzw. „RPG Search System", czyli system wyszukiwawczy dotyczący tylko i wyłącznie stron RPG. Na razie baza jest statyczna i zawiera tylko kilka odnośników, jednak w najbliższym czasie planowana jest całkowita reorganizacja tego systemu.

SERGIEJ O WARHAMMERZE

http://rpg.sprint.pl/wfrp/index.html

Strona widocznie w trakcie budowy, praktycznie brak jakiejkolwiek oprawy graficznej, jednak warto zwrócić uwagę na kilka cieka-



Ars Magica

Ostatnia modyfikacja: dnia 04-12-1997 o godzinie 14:53

Autor strony: Paweł Radecki

Najnowsze zmiany:

1 grudzień 1997 - Gruntowne zmiany i uzupełnienia.

Spis rzeczy:

1. Tłumaczenie 3-ciej edycji Ars Magic'i
2. Dodatki, uzupełnienia i inne przydatne rzeczy
3. Odnośniki do co ciekawszych stron związanych z tym systemem
4. Wybór opowiadań osadzonych w świecie ArM
5. Sagi, opowieści i pomysły na przygody

Uwaga: Materiały opatrzone znakiem (pl) dostępne są w polskiej wersji językowej, natomiast te, oznaczone symbolem (ang) obejrzeć można jedynie w języku angielskim.

Wszelkie uwagi odnośnie tej strony proszę kierować pod mój adres e-mail: [illegible]
Ponadto, jeśli posiadasz lub wypatrzyłeś jakąś interesującą stronę (zwłaszcza w języku polskim) dotyczącą ArM lub sam jesteś twórcą takowej, to napisz do mnie, a umieszczę tutaj odnośnik do niej.

Tłumaczenie 3-ciej edycji Ars Magic'i (pl):

I. O twórcach
II. Kilka słów od tłumacza
III. *A to już fragmenty przetłumaczonej Ars Magic'i:*

1. Rozdział: Bohater

Zaawansowane kreowanie postaci

Krok Pierwszy: Wysunięcie konceptu
Krok Drugi: Cechy
Krok Trzeci: Zalety i Wady
Krok Czwarty: Umiejętności
Krok Piąty: Magia (tylko Magowie)
Krok Szósty: Szczegóły
Krok Siódmy: Końcowa charakteryzacja

2. Rozdział: Współczynniki (w trakcie budowy)

Cechy
Zalety i Wady:

a. Hermetyczne
b. Pasje
c. Fizyczne
d. Mentalne
e. Nadnaturalne
f. Socjalne
g. Cechy
h. Przeszłość
i. Ekwipunek

3. Tabelki
4. Słownik stosowanych w ArM terminów, z którym warto byłoby się zapoznać przed przystąpieniem do lektury.

Dodatki, uzupełnienia i inne przydatne rzeczy:

Sporo Tablek z Trzeciej Edycji (ang)	- dobra ściąga dla prowadzącego Trzecią Edycję [zzipowany plik w formacie Word 6.0, 20 KB]
Sporo Tablek (dotyczą Walki i Magii) z Czwartej Edycji (ang)	- dobra ściąga dla prowadzącego Czwartą Edycję [zzipowane pliki w formacie Word 6.0, 15KB i 20KB]
Karty postaci do Czwartej Edycji (ang)	- graficznie wyglądają lepiej od tych z Trzeciej Edycji [plik w formacie Acrobat Reader 3.0, 40 KB]

Odnośniki do co ciekawszych stron związanych z tym systemem:

Project Redcap - baza wszystkich skatalogowanych stron traktujących o ArM (ang)

Liber Amicorum - lista aktualnych Trup i poszukujących graczy z całego świata (ang)

strona Atlas Games - macierzysta strona obecnego posiadacza praw do Ars Magic'i (ang)

FAQ - wprowadzenie do ArM dla tych, co pierwszy raz stykają się z tą grą (ang)

Wybór opowiadań osadzonych w świecie ArM:

John Karakash - "A change of season" (ang)

Helen Steele - "A final choice" (ang), "Mute" (ang)

Timothy Toner - "Ars amicitiae" (ang)

David Chart - "Gelater" (ang)

Michael Shulman - "If power corrupts..." (ang)

Tom deMayo - "In the heart of the hill" (ang)

Danielle Shulman - "Of love and loss" (ang)

Neil Laughlin - "On the path of the ancients" (ang)

Timothy Ferguson - "The secret causes" (ang)

Rob McNeur - "The man in the beast" (ang)

Sagi, opowieści i pomysły na przygody:

Michał Maciorzczyk - "Pazur Mefistofelesa" (pl)

Powrót na górę
Powrót do strony głównej

Kontakt ze mną - klap na pióro!

wych modyfikacji do **Warhammera**. „Syndrom nagiego krasnoluda" to propozycja rozwiązania problemu zbyt małej skuteczności ciosów zadawanych postaciom o wysokiej wytrzymałości. Na stronie znajdziemy też tzw. **„WFRP** Expansion Set", czyli spore opracowanie zmieniające i rozszerzające zasady podręcznikowe (w języku angielskim). Dla leniwych Mistrzów Gry autor strony przygotował system bezkostkowej generacji postaci.

Zbiór warhammerowych dodatków zamyka artykuł „Thorin Zabójca" o bogu krasnoludzkich zabójców.

ARS MAGICA
(by Paweł Radecki)
http://www.polbox.com/p/pauluss/arsmagic.htm

Strona uboga graficznie, jednak treść jest wręcz unikatowa. Znajdziemy tutaj fragmenty tłumaczenia 3. edycji systemu **Ars Magica**: rozdział dotyczący kreowania postaci, współczynników oraz tabelki i słownik stosowanych w **Ars Magica** terminów, z którymi warto się zapoznać przed przystąpieniem do lektury całości.

Autor dorzucił także ściągawki w postaci różnorakich tabelek dla prowadzących trzecią i czwartą edycję, a także karty postaci do edycji czwartej (po angielsku).

Żeby strona była całkiem kompletna, Paweł Radecki zamieścił także zbiór odnośników do co ciekawszych stron związanych z tym systemem, wybór opowiadań osadzonych w świecie **ArM** oraz sagi, opowieści i pomysły na przygody. Jest tu też jedna, pełna przygoda po polsku: „Pazur Mefistofelesa".

SAS RPG PAGE
http://alpha.zarz.agh.edu.pl/~cieciwa/rpg.html

Strona robiona jakby nieco „na wyrost", autor wymienia kilka systemów, lecz widocznie faworyzuje system **Star Wars** – znajdziecie tu szczegółowe opisy statków oraz dane planety Aqua.

Niewiele materiałów, strona nie aktualizowana od dłuższego czasu, a szkoda...

AL AZIF:
THE MANUSCRIPT LIBER LOGAETH
http://ikar.elka.pw.edu.pl/~pswiders/n.html

Mała ciekawostka dla Cthulhu-maniaków: jedna z kilku krążących po Internecie wersji Necronomiconu. Zawiera fragmenty tekstu wraz z rycinami.

ROLE PLAYIN' GAMES' SHEET
http://free.polbox.pl/s/sober/RPG.html

Strony od razu zwracają na siebie uwagę oprawą graficzną: **Aliens** i **Cyberpunk**. I dokładnie tym się zajmują – można znaleźć na nich szczegółowe informacje o tym, jak wprowadzić wątek obcych do systemu **CP2020**. Opis świata CP w roku 2320, nowe szkolenia, dane techniczne broni i szczegółowe statystyki obcych. Jest to właściwie tłumaczenie artykułu Gary Astleforda, nie wszystkie strony jeszcze działają. Mam nadzieję, że autor w najbliższym czasie zaktualizuje swoje strony, które obecnie – w miesiąc po premierze filmu „Obcy 4: Odrodzenie" – mogą zainteresować większą grupę cybermaniaków.

Polecam wszystkim tym, którym znudziły się już zwykłe potyczki korporacyjne.

ALTERNET
(by Gregg)
http://www.astrouw.edu.pl/~bonikows/alternet.html

Strona człowieka, który doskonale wręcz połączył swoje zamiłowanie do RPG i Internetu. Na trochę pstrokatych stronach umieścił szczegółowe zasady stworzonego przez siebie systemu gry przez Internet **„Alternet"** (który już był opisywany w MiM). System jest opracowany bardzo dokładnie, włącznie z opisami światów alternatywnych, w których toczy się gra (Cybercity, Fantasy, Lodowiec, London, Mrok, Prehistorik, Space opera, Tu/teraz).

Miłośników LARPów zainteresuje na pewno część stron poświęconych grupie, do której należy autor strony: Krąg Aarnu. Znajdziemy tutaj zdjęcia z różnych imprez, kilka relacji z odbytych sesji oraz opisów i rad dla początkujących.

Chętni mogą też powymieniać się kartami **ILLUMINATI**.

SOME ARTICLES ABOUT RPG
(DEMONEK'S RPG)
http://manta.univ.gda.pl/~demonek/rpg.html

Miejsce w sieci, będące dobrym punktem startowym do wypraw po zasobach RPG w Internecie. Dużo odnośników, dużo materiałów, wszystko to podane w trochę spartański sposób.

Ciekawy i na swój sposób unikatowy jest zbiór tekstów do traktowanego już po macoszemu **AD&D** – w języku polskim. Oprócz pięćdziesięciu powodów do bójki

w karczmie (jestem pewien, że każdy gracz RPG poda ich o wiele więcej) znajdziemy też poważniejsze teksty, takie jak: „Czary Agenora" (księga magiczna), „Battledancer" (nowa orientalna profesja dla NPC: Tancerz Wojny), „W ogniu walki" (kilka pomysłów urozmaicających walkę w **AD&D**), 10 nowych umiejętności do II. edycji, „Sztuczki" (klasa czarów 0 kunsztu). Maniacy **AD&D** znajdą też dużo ulepszonych zasad (dot. umiejętności, punktów doświadczenia, magii, czarów) i pomocniczych tabelek.

Na koniec znajdziemy bogatą kolekcję odnośników do stron krajowych i zagranicznych o RPG.

GANDALF'S ROLE PLAYING GAMES PAGE

http://zeus.vlo.ids.gda.pl:80/~gandalf/rpg_pl.htm

Gandalf zgromadził na swojej stronie kilka ciekawych programów ułatwiających życie MG, a ponieważ sam w jasny sposób opisuje do czego one służą, pozwolę sobie zacytować jego słowa.

„Storytelling dla **WFRP**" to program, który generuje krótkie opowiadania opisujące przygody drużyny podczas podróży i wędrówek. Jest szczególnie użyteczny dla Mistrza Gry w przypadku niespodziewanych wypraw, nie objętych scenariuszem. Dzięki niemu możliwe jest również zachowanie ciągłości akcji pomiędzy przygodami rozgrywającymi się w oddalonych od siebie miejscach – co oszczędza pracy Mistrzom Gry. Oczywiście zawsze można z treści wyciąć nie pasujące elementy, przerobić albo i dopisać własne. Jeśli komuś znudzą się losowane opowiadania lub ma własne pomysły, może uzupełniać konkretne rozdziały w plikach z danymi. Przed każdym losowaniem opowiadania można je dopasować do realiów świata, warunków podróży i założeń MG, zmieniając ustawienia w opcjach programu. Program jest wciąż aktualizowany (no, prawie, ostatnia wersja jest z 7 czerwca 1997).

Program „Generacja bohaterów do **WFRP**" umożliwia, jak sama nazwa wskazuje, generację bohaterów wszystkich ras, tzn. ludzi, elfów, krasnoludów, halflingów i gnomów. Pełen zakres tworzenia postaci, włącznie z rozszerzeniami „Galerii bohaterów". Program losuje poza współczynnikami wagę, wzrost, miejsce urodzenia, a nawet kolor oczu i włosów bohatera.

Ostatni z prezentowanych programów służy do generacji bohaterów w **Kryształach Czasu**. Wybór jednej z osiemnastu ras, począwszy od elfów i krasnoludów, kończąc na orkach, trollach i gigantach. Oprócz standardowej procedury losowania można ustawić poziom bohatera od 0 do 39 i dokonać wyboru broni oraz noszonego pancerza.

PODSTREFA RPG

http://ibm.uci.agh.edu.pl/~rag/Rpg/rpg.html

Strona warta odwiedzenia praktycznie tylko z dwóch powodów: znajduje się na niej **Warhammerowska** kampania „Plama" (bardzo rozbudowana i szczegółowo opisana) oraz kilka autorskich opowiadań w konwencji **CP2020**.

PHOENIX CAFE

http://galaxy.uci.agh.edu.pl/~gason/rpg/phoenix.html

Ciekawostka. Uczestnicy grupy Usenetowej *pl.rec.gry.rpg* (wtedy jeszcze pl.gry.rpg) stworzyli coś w rodzaju sesji na żywo, gdzie każdy był MG (albo NPC, jak kto woli). Wyglądało to w ten sposób, że każda osoba, sekwencyjnie, pisała fragment tekstu, nawiązując do poprzedniego. Na powyższej stronie znajduje się archiwum owej megaprzygody.

DZIKIE POLA RZECZPOSPOLITA W OGNIU

http://www.dzikie-pola.vr.pl/

Oficjalna strona systemu **Dzikie Pola**. Ładnie wykonana, grafika nawiązująca do konwencji. Zawiera ogólne informacje o systemie oraz o pierwszym dodatku, przygodę „Mea Culpa" oraz erratę do podręcznika głównego.





STAR WARS: ROLE PLAYING GAME (by Jarvis)

http://rhea.ids.pl/~jarvis/rpg/starwars/

Bardzo rozbudowana strona o systemie **Star Wars**. Znajdziemy tutaj statystyki postaci – zarówno dla graczy, jak i NPC. Ciekawostką jest tzw. „Dok 703", miejsce, gdzie możemy poznać szczegółowe dane różnych pojazdów kosmicznych. Autor strony zamieścił też kilka statystyk broni i zaczął pisać „Kroniki", jakby codzienny pamiętnik prowadzony przez gracza, który może stać się inspiracją dla każdego MG.

Jarvis informuje też o grze przez e-mail (PBeM), jednak zamieszczone tam daty (lipiec 1997) nie świadczą najlepiej o jej świeżości.

ROLE PLAYING GAMES BY DEIMOS DE LUX

http://mops.uci.agh.edu.pl/~deimos/

Kilka podstawowych informacji o **CP2020** oraz **Vampire**, ale na stronę warto zwrócić uwagę z powodu bogatego zbioru czarów do **Warhammera**: Magia Wojenna, Druidyczna, Elementalna, Demonologiczna i Iluzyjna (wszystkie Księgi Magii w języku angielskim). Znajdziemy tutaj także Księgę Umarłych – Nekroskop.

DZIKIE POLA

http://www.polbox.com/d/dzpola/

Miejsce o wiele bogatsze w materiały do „Dzikich pól" niż strona oficjalna. Starosta gry znajdzie tutaj kompedium wiadomości

o walce, porady dla początkujących, nowe role, vademecum o koniach, tekst o polskim wojsku w XVI i XVII w., porady, jak uczynić postacie bogate i bardziej indywidualne. Znajdziemy tu także dwie przygody, interesującego bohatera niezależnego i opowiadanie osadzone w realiach systemu.

Bardzo interesującym projektem jest powstający słownik staropolski. Na stronie autor umieścił też zapis z sesji poprowadzonej na IRCu.

RPG ZONE

http://www.mackan.rpg.org.pl/rpg/

Zapraszam również na własną stronę o RPG. Oprócz omówienia kilku ulubionych systemów umieściłem duży zbiór odnośników do innych stron o grach fabularnych (niestety, część odnośników jest już nieaktualna). Jest też kilka programów pomocnych dla MG.

W RPG Zone istnieje podrozdział dotyczący kanału IRC *#rpg-pl*. Znajdują się tam sprawozdania i zdjęcia ze wspólnych zjazdów, kilkanaście zapisów z co ciekawszych sesji, nawet poezja (a niedługo i proza) ludzi z *#rpg-pl*.

FTP

(FILE TRANSFER PROTOCOL)

FTP to prosty sposób dystrybucji plików w Internecie. Łączymy się za pomocą specjalnego programu z wybranym adresem (czyli z innym komputerem w sieci) i po prostu kopiujemy sobie z niego interesujące nas pliki.

Polskie zasoby RPG dostępne w formie FTP są bardzo ubogie. Obecnie mogę podać tylko jeden adres zawierający jakotaki wybór różnych programów, dodatków itp. związanych z grami fabularnymi. Zbiór jest prowadzony przeze mnie i, obiecuję, będzie w przyszłości często uaktualniany.

Adres: **ftp.ists.pwr.wroc.pl**, katalog: **/pub2/rpg/**

Login: ***anonymous***, jako hasło proszę podać swój e-mail.

END OF TRANSMISSION

Nie twierdzę, iż ten przegląd wyczerpuje temat gier fabularnych w polskim Internecie, byłoby to bowiem niedorzeczne! Nowe strony powstają z dnia na dzień i żeby trzymać rękę na pulsie, trzeba być dosyć aktywnym w sieci. Myślę jednak, że opisane przeze mnie zasoby RPG zainteresują tych, którzy do tej pory wahali się, czy połączyć się z Internetem. Zapraszam, bo naprawdę warto.

Do wirtualnego zobaczenia.
John MacKanacKy (mackan@rpg.org.pl)

FANTASTYCZNA MUZYKA (1)

Tak się jakoś złożyło, że w „Magii i Mieczu" pojawiła się jak dotąd zaledwie jedna recenzja muzyczna. Jedna na pięć lat działalności pisma. A przecież dobrze dobrana muzyka może mieć ogromny wpływ na stworzenie odpowiedniego nastroju na sesji, nie wspominając już o takim drobiazgu, że zawsze miło jest posłuchać czegoś, co wyróżnia się wśród wszechobecnego łomotojazgotu. W tej sytuacji trudno jest odnaleźć gdziekolwiek coś dla ludzi o bardziej wyrafinowanych gustach.

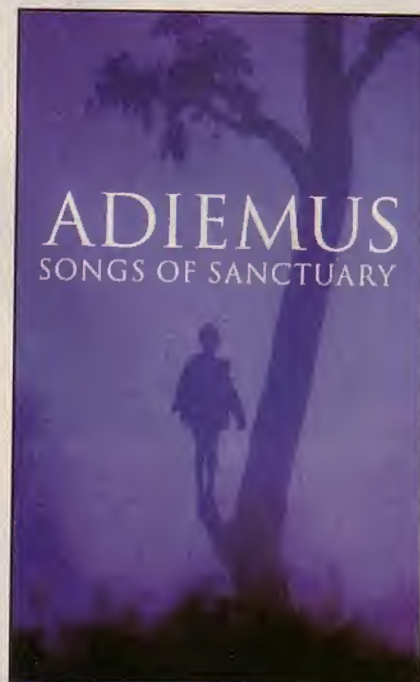
Stąd właśnie wziął się mój pomysł na przewodnik po fantastycznej muzyce: czego warto słuchać i gdzie można to znaleźć.

Loreena McKennitt staje się coraz bardziej znana w kręgach graczy. W jej dorobku znajduje się siedem albumów studyjnych i jeden koncertowy (którego nie mam, a za jego nagranie odwdzięczę się inną dobrą muzyką). Najbardziej znany utwór Loreeny „The Bonny Swans" niektórzy znają ze słyszenia, nie kojarząc go nawet z wykonawczynią. Oprócz tego można ją usłyszeć w ścieżce dźwiękowej „Nieśmiertelnego 3" i serialu „Prawo miecza" (tytuł oryg. „Roar"), wyświetlanego przez stację RTL 7.

Loreena McKennitt jest Kanadyjką. Jej muzyka ma korzenie w kulturze celtyckiej, jednak myli się ten, kto spodziewałby się typowo irlandzkiego brzmienia (chociaż i tego nie brakuje). Kompozytorka zebrała w swej muzyce elementy z najróżniejszych kultur, które poznała podczas licznych podróży po świecie. Połączyła je z tekstami, zarówno własnymi, jak zaczerpniętymi z tradycji poszczególnych ludów i z klasyków literatury. Do tego przy tekstach piosenek można znaleźć fragmenty jej wspomnień z wędrówek: Granada, Wenecja, Syberia...

Obecnie dostępna jest już jej najnowsza płyta „The Book of Secrets". Względnie łatwo jest również zdobyć album „The Mask and Mirror" (jakieś trzy lata temu jego poszukiwanie po warszawskich sklepach zajęło mi pół roku). Inne jej płyty to: „To Drive the Cold Winter Away", „Elemental", „Parallel Dreams", „The Visit", „A Winter Garden – Five Songs for the Season".





Pod całkiem już znaną nazwą **Adiemus** kryją się dwie osoby: kompozytor Karl Jenkins i obdarzona przepięknym głosem śpiewaczka Miriam Stockley. W brzmienie zbliżone do muzyki poważnej, Jenkins wplótł egzotyczne rytmy i śpiewy. W jego kompozycjach spotykamy obok siebie orkiestrę symfoniczną i afrykańskie bębny. Efekt końcowy jest niezwykły – pełnia wyrazu i emocji. Jak dotąd powstały dwa albumy: „Songs of Sanctuary" i „Cantata Mundi".

Duet **Secret Garden** powstał przy okazji jednego z konkursów Eurowizji. Tworzą go Irlandka Fionnuala Sherry (skrzypce) i Norweg Rolf Lovland (instrumenty klawiszowe). Od tego czasu ukazały się ich dwa albumy: „Songs from Secret Garden" i „White Stones". Muzyka duetu łączy brzmienia charakterystyczne dla krajów, z których pochodzą. Jest bardzo nastrojowa i romantyczna. Dobrze się jej słucha, gdy człowiek szuka chwili wytchnienia i spokoju.

Przyjemnie jest również posłuchać muzyki **Beautiful World**, czyli kompozytora Phila Sawyera i towarzyszących mu wykonawców (na drugiej płycie, pt. „Forever", śpiewa m.in. wspomniana już Miriam Stockley). Pierwszy raz zetknąłem się z jego twórczością, gdy usłyszałem fragment utworu „Wonderful World" w... reklamie szamponu Timotei (swoją



drogą, fajne mają te reklamy). Twórczość Sawyera w większości opiera się na rytmach i melodiach afrykańskich; część tekstów jest nawet napisana w języku suahili. Dostępne są dwie płyty: „In Existence" i „Forever".

Irlandzki zespół **Clannad** tworzą obecnie panie Mire i Ciarn O'Braon in (Brennan) i panowie Noel i Padraig Duggan. Piszę obecnie, bowiem najstarsi górale pamiętają jeszcze czasy, gdy grupa liczyła sześć osób. Wśród nich wypada wspomnieć niejaką **N O'Braon in**, która porzuciła Clannad na rzecz kariery solowej i zrobiła prawdziwą furorę pod pseudonimem artystycznym... **Enya**! Muzyki tworzonej przez klany Brennanów i Dugganów nie muszę chyba nikomu polecać. Osobom, które lubią poszperać w sklepach radzę rozejrzeć się za solowym albumem M ire Brennan „Misty Eyed Adventures". No i przypominam, że całkiem niedawno ukazała się płyta „Paint the Sky with Stars" Enyi, zawierająca jej największe przeboje i dwie nowe, równie piękne jak wcześniejsze, piosenki: „Only If..." i tytułową „Paint the Sky with Stars".



Skoro już jesteśmy w Irlandii, warto zwrócić uwagę na mało znany zespół **The Chieftains**. Przez wiele lat współpracował on z różnymi słynnymi wykonawcami. Gdy wreszcie grupa postanowiła nagrać swój całkiem własny album „The Long Black Veil", zaprzyjaźnione sławy pomogły im wypłynąć na szersze wody. I tak oto na wspomnianej płycie można usłyszeć m.in. Stinga, Sinéad O'Connor, Marka Knopflera i The Rolling Stones. To powinno wystarczyć za najlepszą rekomendację.

Od niedawna na polskim rynku dostępna jest płyta „Shadow of the Moon" duetu **Blackmore's Night**. Tworzą go, jak sama nazwa wskazuje (he, he), Richie Blackmore (niegdyś podpora zespołu Deep Purple) i Candice Night. Ich muzyka jest lekka i bardzo przyjemna dla ucha. Mnie skojarzyła się z minstrelami grającymi na dworach dawnych władców.

Mike Oldfield jest obecny na rynku muzycznym już od ponad dwudziestu lat. Przez ten czas nagrał zarówno płyty, które bez wahania można nazwać doskonałymi, jak i takie, na które lepiej opuścić zasłonę milczenia. Poza niewątpliwie znanymi albumami z cyklu „Tubular Bells" (I, II i wersja orkiestrowa) i „The Songs of Distant Earth" chciałbym szczególnie polecić płyty „Incantations" i „Ommadawn". Ciekawostką dla słuchaczy może się okazać również zwariowany album „Amarok" (z tyłu okładki płyty przewrotnie umieszczono ostrzeżenie lekarskie). Ja osobiście bardzo jestem ciekaw zapowiadanej od niedawna płyty „Tubular Bells III".

Warto też zwrócić uwagę na muzyczne poczynania siostry Mike'a, **Sally Oldfield**. Jej nagrania nie są łatwo dostępne, ale myślę, że wytrwałość sklepowych szperaczy zostanie nagrodzona.

To wszystko w tym miesiącu. Zapraszam Cię, drogi Czytelniku, do następnego odcinka „Muzyki fantastycznej". Nie zdradzę teraz szczegółów, co w nim znajdziesz – sprawdź to sam.

JeRzy





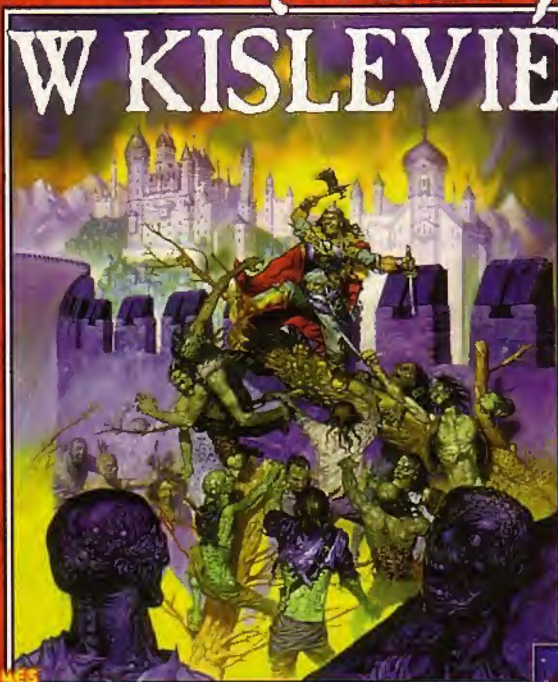
WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

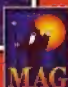
EDYCJA POLSKA

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

ŹLE SIĘ DZIEJE



GAMES WORKSHOP



JUŻ NIEDŁUGO
DO NABYCIA
IMPERIUM
W PŁOMIENIACH!!! -
OSTATNIA CZĘŚĆ,
WIEŃCZĄCA
EPICKĄ KAMPANIĘ
WEWNĘTRZNY WRÓG

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

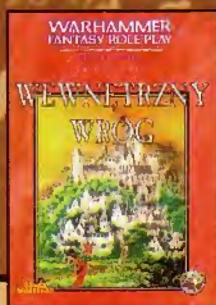
IMPERIUM
W
PŁOMIENIACH



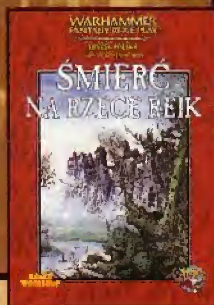
GAMES WORKSHOP

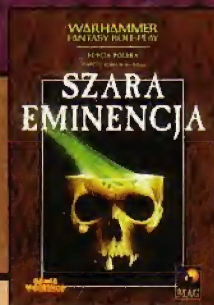


WIELKA PROMOCJA!!!
10% ZNIŻKI
PRZY ZAKUPIE
KOMPLETU PODRĘCZNIKÓW
do kampanii
WEWNĘTRZNY WRÓG
W WYSYŁCE JESZCZE O 10% TANIEJ!









W SUMIE ZAOSZCZĘDZISZ 20% CENY!!!